ÄVENTYRSPAKET 1

SVART DUELL

SKÖNHETEN och ODJUREN

TVÅ ÄVENTYR FÖR

Drakar och Demoner®



Drakar och Demoner®

ÄVENTYRSPAKET 1

SVART DUELL

Konstruktion:
PAUL SCHNACKENBURG,
HENRIK BECKER

Assistans:
ANDERS JOHANSSON,
DANIEL HÅKANSSON

SKÖNHETEN & ODJUREN

Konstruktion:
MAGNUS ANÅ,
ANDERS BLIXT

Assistans:
HENRIK LARSSON

Speltest:
PER-IVAR LINDEKRANTZ, JONAS RUTBERG, JAN ALSTERLIND,
JESPER WÄHRNER, JENS PRENKE, PATRIK SANDBERG, JIMMY ALMEN,
MAGNUS BJÖÖRN, KRISTER PERSSON, THOMAS PERSSON,
FREDRIK EMILSSON, HENRIK EMILSSON

Redigering:
ANDERS BLIXT

Datateknisk assistans:
DORA-LEE BANKS

Illustrationer:
STEFAN KAYAT, NILS GULLIKSSON

Kartor:
STEFAN THULIN, GÖRAN ERIKSSON

Omslag:
OLIVIERA BERNI

Produktion:
KLAS BERNDAL, STEFAN THULIN

Sättningar:
DELTA

Tryck:
TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS 1986

Förord

Äventyrspaket I består av två små äventyr: Svart duell och Skönheten och odjuren. De tidigare äventyr som vi har publicerat, bortsett från Spindelkungens pyramid, har varit omfattande och krävt flera spelmöten för att bli avklarade. Vi har märkt att våra kunder önskar kortare äventyr som man kan spela färdigt under en kväll. Därför skapade vi äventyrspaketen. De kommer att bestå av två till fyra korta äventyr.

Skönheten och odjuren är tillverkat för rollpersoner med begränsad erfarenhet. I äventyret ligger tonvikten på tankearbete. Man klarar sig långt bättre om man avstår från våld.

Svart duell kräver mer erfarna rollpersoner, eftersom de kommer att möta rätt hårdföra motståndare. Man måste nog ha med minst en magiker i gruppen för att äventyret ska flyta väl.

Inget av äventyren är bundet till någon speciell region eller stat. Båda utspelas i ospecificerade barbariska områden, där det finns gott om svartfolk.

Äventyren är konstruerade för Drakar & Demoners grundregler. Vissa begrepp och förkortningar är hämtade från expertreglerna och förklaras därför nedan. Detaljer som är markerade EDD används bara om SL har tillgång till expertreglerna. Nedan finns också beskrivningar av de monster som inte finns med i grundreglerna. Dessa varelser finns antingen i Monsterboken eller Monsterboken II. I mitten av häftet finns alla kartor. Om man försiktigt böjer upp nitarna kan man ta loss kartorna ur häftet. Sedan kan man böja tillbaka nitarna igen.

E: Effektgrad. HELA E2 betyder andra effektgradens HELA.

NEXUS: Detta är en särskild besvärjelse som används när man tillverkar magiska föremål. Den innebär att föremålet kan dra sin magiska energi ur naturen och inte från användarens PSY.

Magiska föremål: I Expertreglerna bär magiska föremål en eller flera besvärjelser till en viss effektgrad. När besvärjelsen aktiveras behöver man inte slå tärningar, utan den lyckas automatiskt på den effektgrad den har.

Exempel: En person har en dolk med FÖRTROLLA VAPEN E2 som aktiveras när vapnet dras ur sin balja. Detta innebär att så fort bäraren drar vapnet så startar besvärjelsen och drar två PSY från honom. Alla attacker sker med +10% och +2 på skadan. Om dolken hade ett NEXUS skulle den inte dra några PSY från bäraren.

RESE

Resar är storvuxna släktingar till orcherna. De är starka och vildsinta, men inte särskilt intelligenta. Resar klarar sig relativt bra i dagsljus, men föredrar, som sin amindre släktingar, nattens mörker.

Rese

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+24	35	SB	1T10
STO	3T6+12	23	KP	18
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6+3	10		
INT	2T6	7		
PSY	3T6	11		
KAR	2T4	5		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	45%	1T3
1 Spark	45%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng hud
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Spåra 45%, Lyssna 65%, Gömma sig 40%, Upptäcka fara 25%.

STRYPARRANKA

Detta är en köttätande växt av oklart ursprung. Förmodligen är den inte naturlig utan den har skapats genom någon slags ondskefull magi. En stryparranka griper efter allt som rör dess tentakler, och försöker fånga det för att fösa det till sin "mun".

Stryparranka

Grundegenskap		Typvärde		
STY	STO	31	SB	2T6
STO	2T10+20	31	KP	28
FYS	1T6+20	24		
SMI	3T6	11		
INT	–	–		
PSY	1	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
1T8+4 Tentakler	65%	1T4

Naturligt skydd: Skinn 1T3+2 poäng
Förflyttning: 0
Färdigheter & Förmågor: Inga

SFINX

En sfinx har ett lejons kropp, örnvingar och ett kvinnohuvud med gapet fyllt av rovdjurständer. Den jagar allehanda djur, men dess favoritföda är människor. Sfinxer har en underlig mani för gåtor. När en sfinx möter en människa eller en annan intelligent varelse brukar den skona offret om denne kan lösa en mycket svår gåta.

Sfinx

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+9	20	SB	1T4
STO	3T6+6	17	KP	14
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+6	17		
INT	3T6+6	17		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	40%	1T8
2 Klor	40%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn
Förflyttning: L14/F20
Färdigheter & Förmågor: Gömma sig 75%, Lyssna 75%, Smyga 85%, Spåra 60%, övertala 55%.

HAJ

Grundegenskap		Typvärde		
STY	2T6+18	25	SB	1T10
STO	2T6+22	29	KP	23
FYS	2T6+9	16		
SMI	2T6+3	10		
INT	2	2		
PSY	1T6	4		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T10

Naturligt skydd: 2 poäng skinn
Förflyttning: S20
Färdigheter & förmågor: Spåra 60%.

ALLIGATOR

Grundegenskap		Typvärde		
STY	3T6+12	23	SB	1T6
STO	3T6+12	23	KP	17
FYS	3T6	11		
SMI	2T6	7		
INT	4	4		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
1 Svanssnärt	50%	1T4

Naturligt skydd: 4 poäng hud
Förflyttning: L7/S10
Färdigheter & Förmågor: Inga

SVART DUELL

Bakgrundsinformation

Syrtabukten var en gång ett lugnt område bortom civilisationen. Kungens fogdar och adelsmän brukade inte bry sig om det eftersom det var så mödosamt att ta sig dit. Lugnet bröts när magikern Telach dök upp och började härja i området med sina resar och orcher. De orcher som redan fanns i området anslöt sig snart till Telachs här och snart hade han erövrat hela området. Han började kräva stora skatter från byarna. De byar som inte betalade brändes ner av hans knektar.

Telachs högkvarter blev ett uråldrigt torn på den lilla ön Syrtan. Det hade byggts i en okänd forntid av en mäktig magiker, och var också utrustat med ett underjordiskt grottsystem.

Så stabiliserade sig läget och nu har det varit förhållandevis lugnt i ett par år. De enda som har kunnat hota Telachs makt är en alvstam som bor i de närbelägna skogarna. Dessa alver har gjort ett större anfall men de misslyckades. Den trollkarl som en gång byggde tornet på Syrtan har vävt en mäktig förbannelse över ön, vilken medför att alla älvfolksvarelser som landstiger på den får sin STY och SMI halverade.

ÄVENTYRETS INLEDNING

När spelarna är på resa passerar de genom en skog där de blir kontaktade av en grupp alver. Alverna vill att spelarna skall ta sig till ön och försöka döda Telach innan han har lyckats samla tillräckligt många krigare för att besegra alverna. Anledningen till att de tror att en liten grupp äventyrare kan lyckas där så många har misslyckats är att merparten av trollkarlens krigare är på härjningståg söderut, och därför finns det bara några få försvarare kvar på ön. Telach har spioner som får reda på om alverna samlar sig för ett nytt anfall, men en liten grupp bör kunna ta sig fram ganska obemärkt.

Belöningen blir rätt blygsam, de saker rollpersonerna kan erövra på ön (förutom vissa saker), men äventyrarna får naturligtvis också alvernas eviga vänskap. Alverna vill ha tillbaka några ting som Telachs krigare har stulit från dem: fyra ringar och en bok med titeln "Vishetens stora bok". Dessa vill alverna ha tillbaka i orört skick.

Alverna lånar rollpersonerna en liten segelbåt, med vars hjälp de kan ta sig till ön. Båten rymmer 6 personer.

SL:S INFORMATION

Berätta gärna utförligare om orchernas och resarnas härjningar. Om du tycker det är nödvändigt ge då spelarna ett eller flera av följande tips:

- Det lär finnas en kedja av farliga rev utanför ön.

- Trollkarlens boning sägs vara ett svart, underligt format torn på öns norra sida.
- Orcherna måste ha en hamn någonstans för de har ganska många båtar som de seglar till och från ön med.

Dessa tips kan du ge som rykten, som en blind alvs berättelse, eller någonting som alvernas ledare berättar för spelarna. Det är inte nödvändigt att ge alla ledtrådar samtidigt, låt spelarna utföra lite detektivarbete!

Färden till ön

Färden till ön tar ca 8 timmar med liten segelbåt. Den kan bjuda på en del överraskningar.

Om någon faller överbord så kommer 1T4 hajar inom 2T6 SR och anfaller den försvarslöse personen i vattnet. Man kan endast slåss med spjut, dolkar och andra stickvapen när man är i vattnet. Alla chanser att träffa en haj från båten med avståndsvapen är halverade.

Hajar

NR	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB	Skydd	Förfl.	Attack	GC	Skada
1	25	29	10	11	2	2	20	1T10	2 p	S20	1 Bett	60%	1T10
2	22	30	15	14	2	3	23	1T6	2 p	S20	1 Bett	60%	1T10
3	20	28	13	8	2	3	21	1T10	2 p	S20	1 Bett	55%	1T10
4	29	25	14	6	2	5	20	1T10	2 p	S20	1 Bett	60%	1T10

A. REVET

När rollpersonerna har sig förbi problemet med hajarna ligger revet som spelarna kan ha hört talas om framför dem. Båten närmar sig nu ön och utkiken måste slå sitt Finna Dolt-kast för att se det lömska revet (dubbel chans i dagsljus). Misslyckas han går spelarnas båt på grund innan någon hinner reagera och äventyrarna måste simma in till ön. Om utkiken däremot lyckas se de vassa reven kan gruppen hålla ut från revet och styra in genom den enda pasagen mot byn (B på kartan). I viken vid byn kan äventyrarna pusta ut.

Syrtan

Syrtan är den enda ön i Syrtabukten. Den är ganska liten, bara ca 8 km lång och 4 km bred. Ön har endast sparsam växtlighet och nästan inget djurliv, förutom trollkarlens importerade fauna. Det finns några låga kullar och höjdsträckningar på ön. Dessa är markerade med höjdkurvor på kartan över ön. För en mer detaljerad beskrivning av saker på ön, se beskrivningarna vid de olika platserna. Vattnet i de två åarna är drickbart, trots att vattnet i den flod som passerar nära E, vakthuset, är något illaluktande.

När rollpersonerna går på en stig tar

det tio minuter att gå en kilometer. I terrängen tar det 20 minuter per kilometer.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Det finns varelser i tornet, vakthuset och vid vissa andra fasta punkter på ön. Dessutom finns det vaktpatruller som strövar omkring på ön och som rollpersonerna kan stöta samman med. Slå en gång per timme under dagen och en gång var fjärde timme under natten. De varelser som påträffas har olika uppdrag eller syften, och därför finns det korta förklaringar till varje möte. Du får som SL gärna ändra dessa förklaringar. Behandla varje möte med det sunda förnuft situationen kräver.

Mötestabell

Monster	Antal	På stig	I terrängen
Inget möte	–	01–40	01–50
Orcher	6	41–60	51–60
Drake	1	61–70	61–75
Skelett	8	71–80	76–90
Resar	3	81–00	91–00

När du väl har slagit fram ett möte så läs då förklaringen till detta nedan. Tycker du inte att mötet passsar kan du justera fritt på det sätt du önskar.

Orcher

Detta gäng soldater är ute som vaktpatrull och har order att gripa alla som på något sätt verkar mystiska (spelarna är det) och föra dem till Telach för förhör.

Brascht, orch

STY	15	SMI	13	KAR	8
STO	14	INT	15	SB	0
FYS	15	PSY	14	KP	15

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Stridsklubba	60%	1T8	15
Mst sköld	50%	–	12

Skydd: 5 p fjällpansar
Förflyttning: L10
Färdigheter: Gömma sig 95%, Smyga 75%, Lyssna 75%, Klättra 85%, Hoppa 90%, Finna dolt 75%
Övrigt: Den här soldaten är patrullchef. Han går alltid först och gormar mest. Han har 32 sm i en läderbörs.

Lillklink, orch

STY	14	SMI	14	KAR	12
STO	5	INT	11	SB	0
FYS	10	PSY	15	KP	8

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kortsvärd	45%	1T6+1	15
Mst sköld	40%	–	12

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Gömma sig 70%, Smyga 65%, Lyssna 55%, Klättra 70% Hoppa 75%.
Övrigt: Bär på 15 sm

Gorm, orch

STY	16	SMI	13	KAR	6
STO	8	INT	15	SB	0
FYS	9	PSY	7	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kroksabel	50%	1T8+2	15
Liten sköld	30%	–	8

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Gömma sig 75%, Finna dolda ting 65%, Lyssna 80%, Smyga 60%
Övrigt: Bär på 7 sm.

Chack, orch

STY	12	SMI	13	KAR	6
STO	9	INT	12	SB	0
FYS	9	PSY	11	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV
Handyxa	30%	1T6+1	11
Krok	55%	1T6	9

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Smyga 85%, Värdera föremål 60%
Övrigt: I en tidigare strid fick Tjack handen avhuggen. I stället för en hand har han nu en järnkrok. Spetsen är bestruken med 1 dos sömnmedel (giftstyrka 10) som verkar om hugget tränger igenom fiendens rustning. Sömnmedlet får offret att falla i tung sömn i 30–FYS timmar (20–FYS om giftet inte övervinner offrets FYS). Han anfaller ofta med kroken och parerar då med yxan.

Gursch, orch

STY	16	SMI	13	KAR	10
STO	12	INT	12	SB	0
FYS	14	PSY	12	KP	13

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kastyxa	50%	1T6+2	11
Slagsvärd	40%	1T10+1	13
Liten sköld	35%	–	8

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Klättra 55%, Hoppa 75%

Vrash, orch

STY	18	SMI	10	KAR	7
STO	13	INT	12	SB	0
FYS	8	PSY	9	KP	11

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Stridsklubba	65%	1T8	15
Mst sköld	60%	–	12

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Smyga 45%, Klättra 40%
Övrigt: Har 1 sm gömd i en stövel

Drake

Om någon i sällskapet håller utkik mot himlen så låt då denne slå för Finna dolda ting. Att se en enorm drake högt upp bland molnen är en skrämmande upplevelse även för den modigaste. Men draken är inte intresserad av några futtiga äventyrare, utan är på väg till drakarnas stormöte, långt långt borta. Detta möte kan endast inträffa en gång. Om det dyker upp ytterligare en gång ska det behandlas som "inget möte". Sker mötet nattetid kan spelarna inte se draken, och det fungerar därför som "inget möte".

Skelett

Dessa skelett anfaller främlingar direkt och tar inte fångar. Skeletten har en röd sol målad på sina svarta sköldar och en hjälm med en stor röd plym på.

Nr	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KP
1	7	8	0	14	3	2	8
2[1)]	5	10	0	13	4	2	8
3[2)]	5	10	0	9	3	2	8
4	9	10	0	17	6	2	10
5[3)]	7	9	0	11	4	2	8
6[4)]	5	9	0	11	3	2	7
7	5	8	0	11	2	2	7
8[5)]	5	1	0	13	1	2	3

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kortsvärd	35%	1T6+1	15
Liten sköld	35%	–	8

Skydd: 4 p ringbrynja
Förflyttning: L6
1) Har förlorat sin plym och halva huvudet.
2) Svärdet har en silverorm ingraverat vilket ökar värdet med 45 sm.
3) Skölden har en månskära i silver.
4) Har förlorat ena armen och bär ingen sköld.
5) Detta är bara ett litet barnskelett.

Resar

Resarna har samma ärende och order som orcherna.

Storslägga, rese

STY	30	SMI	11	KAR	7
STO	17	INT	15	SB	1T6
FYS	10	PSY	11	KP	14

Vapen	GC	Skada	BV
Tvåhandsyxa	50%	2T10+2	11

Skydd: 5 p fjällbrynja + 1 p hud
Förflyttning: L10
Färdigheter: Gömma sig 30% Hoppa 30%, Smyga 70%, Lyssna 85%, Finna dolda ting 55%.
Övrigt: Bär på 2 sm samt en amulett som har en silverorm ingraverad och är helt omagisk.

Huggkubbe, rese

STY	32	SMI	5	KAR	3
STO	17	INT	7	SB	1T6
FYS	10	PSY	12	KP	14

Vapen	GC	Skada	BV
Stor träklubba	50%	2T8	9
Tungt armborst	45%	2T6+2	–

Skydd: 5 p fjällbrynja + 1 p hud
Förflyttning: L10
Färdigheter: Spåra 45%, Lyssna 65%, Upptäcka fara 25%
Övrigt: Han har träben och är aggressiv.

Brumme, rese

STY	32	SMI	14	KAR	7
STO	23	INT	11	SB	1T10
FYS	17	PSY	9	KP	20

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Stridsklubba	55%	1T8	15
Stor sköld	50%	–	16

Skydd: 4 p ringbrynja + 1 p hud
Förflyttning: L10
Färdigheter: Gömma sig 65% Hoppa 75%, Smyga 75%, Lyssna 60%, Finna dolda ting 65%

B. BYN

(cirkelformad ca 50 meter i diameter)
ÖVERBLICK: Framför rollpersonerna finns en liten ruinby (B på kartan). Här bodde tidigare fiskare. Byn omges av en delvis raserad, delvis nedbränd palissad. Mellan de svartnade stockarna i palissaden skymtar små, låga hus i vikingastil. Vid den lilla bryggan nere vid stranden finns det tre andra mindre båtar som ser ut att vara i mycket dåligt skick. Det finns inget synligt liv någonstans och området är ödsligt.
DOLDA TING: När rollpersonerna rör sig bland husen ser de skuggor av människor som alla verkar vara på flykt undan någon namnlös fasa. Somliga av dem är sårade och faller ihop. Dessa skuggor är genomskinliga, immateriella och totalt ljudlösa. De är också fullständigt ofarliga. När rollpersonerna når bytorget (eller någon annan plats som passar SL) blir de överfallna av två resespöken.
SKATTER: Några få, se SL
VARELSER: Resespökena är lämning-

ar av de få anfallande som byinvånarna lyckades döda innan de själva slaktades. Det är bybornas andar som rollpersonerna såg som skuggor. Resespökena anfaller varsin fiende i 5 SR och flyr sedan.

Spöken

Nr	STO	INT	SMI	PSY
1	12	13	18	18
2	14	12	20	22

Förflyttnig: F10
Attack: Skrämsel (se regelboken)
SL: Beskriv den tryckande känslan i byn. Då och då hörs ljudet av svag klockklang från en obestämd plats. Rollpersonernas skuggor vajar av och an på marken.

Här följer en kortfattad beskrivning av varje hus.

1. Bostad. Här finns 5 halvruttna lik. Det stinker fruktansvärt. I en madrass (under ett av liken) finns 2T8 km.

2. Stall. Här är det tomt.

3. En huvudbyggnad. Här finns diverse vapen: 2 stridsyxor, 1 bredsvärd och 2 klubbor. Vapnen är i ganska gott skick.

4. Tjänarbostad. Tom.

5. Hus I den här byggnaden ser det ut att ha varit ett mindre blodbad. Här finns fyra orchlik och ett reselik samt sex stycken människolik. Här finns inga vapen men resen har 15 sm i en börs. Stanken från liken är fruktansvärd, trots deras ålder och alla som vill gå in i huset måste slå sin FYS×4 på en 1T100 eller kräkas.

6. Litet torp. Tomt.

7. Litet torp. Här finns två lik, en man och en kvinna.

8. Tomt torp.

9. Litet hus. Här bodde en lärd man. Hans och fyra orchers lik återfinns i huset.

10, 11, 12, 13. Tomma torp.

14. Stall, som hör ihop med värdshuset, nr 15.

15. Värdshus. Det här är värdshuset Guldringen att döma av skylten vid dörren. Här är ganska tomt, så när som på värdshusvärden som ligger utspridd på större delen av bardisken. Han blev skjuten med 5 st armborst på nära håll. Resten av inredningen utgörs av sönderslagna möbler och tre stycken hela skäktor samt två som är sönder.

16. Byns tempel. Till och med här inne har orcherna härjat och av inredningen återstår bara kaffeved. Bakom altaret finns en avbild av en gud som rollpersonerna inte känner igen. Om din (SL) kampanj har gudar får du ta en av dina egna fruktbarhetsgudar.

17. Byggnad. Här ligger prästen samt en vacker ung kvinna, kanske prästens dotter. Här finns inget av värde, orcherna tog allt kyrksilver de kunde hitta.

18. Trädgårdsskjul. Bakom några spadar ligger två ljusstakar av silver; det som blev räddat från kyrksilvret. De är värda 120 sm styck. Det krävs ett kast för Finna dolt för att hitta ljusstakarna.

19. Hus. Här bodde byns ledare. Nu finns bara hans och två orchers lik i hans en gång så vackra hem.

20. Bybrunnen. En djup brunn i mitten av torget. Här slängdes de flesta döda byborna ned och stanken av ruttnande kött är fruktansvärd. Det krävs ett lyckat FYS×3 kast för att överhuvudtaget komma så nära som 3 meter från brunnen. Att begrava de döda byborna vore sannerligen en god gärning och bybornas gud kommer i sådana fall att ge den/de som utför handlingen +10% på alla färdigheter så länge som personen befinner sig på ön.

21. Här ligger ett antal lik som nästan bara är skelett. Här ligger också rester av resarna som beskrivs vid Varelser. De har aktiverats av trollkarlen Telach för att skrämma iväg inkräktare.

22. Bryggan.

23. Bostadshus. Här ligger 2 döda människor.

24. Nedbränt hus, som kan ha varit en lada.

25. Uthus.

26. Kyrkogården. Av förståeliga skäl är det en mycket skrämmande plats. Det krävs ett lyckat kast mot PSY×5 med 1T100 för att klara av att beträda den.

Här finns egentligen ingenting farligt men det känns mycket skrämmande att vandra omkring bland gravstenarna och de öppnade gravarna. Det mesta i byn är mer eller mindre raserat och tornet har lagt en stark förbannelse över byn, vilket bland annat förklarar varför liken fortfarande stinker, de konstiga ljuden, skuggorna, osv.

En uppmärksam spelare kommer ihåg att ön har varit i trollkarlens hand i minst två år, men att attacken på byn ser ut att ha skett alldeles nyligen. Detta bör förbrylla honom.

C. STIGEN

Stigen förgrenar sig över hela ön. Den har varierande bredd och utseende.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Inget speciellt

D. KLIPPAN

ÖVERBLICK: En klippudde helt utan växtlighet förutom mossar och lavar. Klipporna är mycket vassa. Vågorna piskar mot den mörka klippväggen. Här häckar olika måsarter. Fåglarna blir märkbart oroliga och flyger upp när äventyrarna stövlar fram.

DOLDA TING: Om en spelare lyckas med Finna dolda ting så syns något som ser ut som en öppning på ett ställe i klippväggen. Om spelarna vill klättra ned till grottöppningen måste de slå två lyckade klätterkast på ditvägen och två på tillbakavägen. Personerna blir också utsatta för de oroliga fåglarna på ett eller annat sätt. Slå 1T8 och konsultera tabellen.

Fågeltabell

1T8	Resultat
1	Inget händer
2–4	Fågelskit i ansiktet (SMI mot 10 på motståndstabellen för att ta bort det utan att ramla ned).
5–6	Attackerad av 1T4 fåglar
7–8	Attackerad av 1T4+3 fåglar.

SKATTER: Inga

VARELSER: Fåglarna: STO 1, KP 2, SMI 20, Vapen: Näbb (GC 20%, skada 1 poäng). (Denna skada absorberas inte av bepansring då de hackar på oskyddade ställen på kroppen.)

SL: Det enda sättet att få fåglarna att sluta hacka är att gå tillbaka upp på klippan. Orsaken till att fåglarna attackerar är helt naturlig: de har många bon i grottan och vill försvara sina ägg. Om du vill kan du låta attackerade spelare slå ett extra klätterkast för att simulera svårigheten att hålla sig kvar vid en lodrät bergvägg samtidigt som man försöker vifta bort argsinta fåglar. Om en rollperson förlorar hälften av sina kroppspoäng eller mer måste dess spelare slå sin SMI mot 12 på motståndstabellen för att hålla sig kvar.



Misslyckas spelaren ramlar dennes rollperson och då är det 10% chans att han/hon hamnar på de vassa stenarna, vilket ger 1T10+2 i skada. Om man kommer förbi stenarna måste man slå SMI mot 15 för att kunna komma upp på land. Misslyckas detta har rollpersonen spolats till havs och kommer att drunkna. Sänk gärna klätterkastet för belastade klättrare.

D1. GROTTAN

ÖVERBLICK: Om spelarna klarar sig hit och går in ser de en massa fågelbon, men inga fåglar (de har ju flugit ut). På motsatta sidan ser de en öppning.

DOLDA TING: Om en spelare slår sitt Finna dolda ting skymtar han en mager figur i ett rum på andra sidan öppningen.

SKATTER: Inga

VARELSER: Bara lite ofarliga små kryp som maskar och gråsuggor.

SL: Om man går igenom öppningen kommer man till den lilla grottan (D2).

D2. LILLA GROTTAN

ÖVERBLICK: Ett rum inrett med ett mycket provisoriskt bord (två stenar och två plankor), två "stolar" (stenar) och rester av en halmmadrass. Framför bordet på en av stenarna ligger ett skelett med halvruttna kläder. Skelettet har ett stort djupt jack i huvudet.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Skelettet är efter en av Telachs gamla tjänare som för flera år sedan deserterade och försökte gömma sig här. Till slut hittade Telach honom.

E. ORCHERNAS VAKTHUS

ÖVERBLICK: Ett litet hus som inte har några fönster, bara skottgluggar. Det är helt svartmålat och har platt tak. Runt taket går ett litet bröstvärn. Bakom detta står två vaktposter. Den enda ingången till huset är en tung, järnbeslagen ekport på framsidan.

DOLDA TING: Porten som beskrivs ovan är lite speciell, då den är magisk–en andra gradens Försegla som utlöses så fort någon okänd försöker öppna den. Besvärjelsen ger porten sammanlagt 75 KP.

Orchernas vaktschema

Vaktpass	Tids-period	Post 1	Post 2
Förmiddag	kl 06–14	Sadh	Omer
Eftermiddag	kl 14–22	Torsehk	Kaerk
Natt	kl 22–06	Olb	Jishnak

Det är 10% chans att en orch sover på sin post.

SKATTER: Nästan ingen orch litar på de övriga och ingen litar på resen, så alla bär sina pengar med sig. Hur mycket var och en har anges vid var och en.

VARELSER: I vakthuset finns för närvarande 5 orcher och 1 rese. 2 av orcherna är alltid på vakt (se dolda ting). Resten av dem och resen är i E2 och spelar olika sorters spel eller tar sig en lur. De gör sig stridsberedda på 1T6 SR och rör sig sedan mot närmaste strid.

SL: Vakthuset är så placerat att det har uppsikt över byn och bryggan. Om spelarna anländer till ön om dagen kommer de automatiskt att upptäckas av vaktposterna på taket, och alla sju varelserna i huset kommer att bege sig ner till byn för att gripa spelarna. Strid lär uppstå. Du får själv bedöma om stridslarmet lockar till sig de kringvandrande skelett-, rese- och orchpatrullerna beskrivna ovan.

Om spelarna anländer om natten är de betydligt svårare att upptäcka. Räkna med att orcherna inte lägger märke till dem om de kommer inseglande med släckta lanternor och utan buller. Chansen att bli upptäckta är väldigt beroende av hur spelarna beter sig.

E1. KÖKET OCH SOVRUMMET

ÖVERBLICK: Ett litet rum med en eldstad i ett hörn och tre stycken trevåningssängar. Rummet är för tillfället utan invånare, såvida inte spelarnas besök sker på natten, då alla utom de som har vakt sover här.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Här finns mat; lite torkat kött eller några frukter kanske skulle smaka? Allt är stulet från de fattiga bönderna på fastlandet och fullt ätligt.

E2. STORA RUMMET

ÖVERBLICK: Ett rum med ett par bänkar och några pallar samt ett antal invånare. Dessa tärnings- och kortspelande varelsers utseende är ganska otrevligt, likaså deras uppförande.

DOLDA TING: De flesta orcher har sina pengar på sig, ofta väl dolda.

SKATTER: På varje bänk i rummet ligger 2T10 km. Dessutom kan korten och tärningarna vara värdefulla för somliga.

VARELSER: Inga

SL: Inget speciellt

Vakterna i vakthuset

Olb, orch

STY	19	SMI	10	KAR	11
STO	10	INT	12	SB	0
FYS	14	PSY	8	KP	12

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Stridshammare	50%	1T6+2	13
Kastyxa	60%	1T6+2	11
Mst sköld	60%	–	12

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Klättra 55%, Hoppa 45%, Finna dolt 65%, Navigera 25%.
Övrigt: Har 4 sm gömda i handtaget på yxan.

Sadh, orch

STY	13	SMI	10	KAR	7
STO	10	INT	9	SB	0
FYS	8	PSY	10	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kortspjut	65%	1T6+1	11
Slunga	50%	1T6	–
Mst sköld	55%	–	12

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolt 55%, Gömma sig 50%, Första hjälpen 35%.
Övrigt: bär på 2 sm.

Omer, orch

STY	15	SMI	14	KAR	10
STO	9	INT	13	SB	0
FYS	10	PSY	13	KP	10

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Sammansatt båge	55%	1T10+1	–
Bredsvärd	60%	1T8+1	15
Stor sköld	60%	–	16

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolt 50%, Värdesätta 65%, Klättra 40%, Hoppa 50%
Övrigt: Bär på 35 sm

Torsehk, orch

STY	20	SMI	14	KAR	10
STO	5	INT	11	SB	0
FYS	17	PSY	14	KP	11

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kroksabel	55%	1T8+2	15
Tungt armborst	45%	2T6+2	–
Liten sköld	45%	–	8

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolt 45%, Smyga 70%, Första hjälpen 20%
Övrigt: Äger en liten guldklimp värd 24 sm.

Kaerk, orch

STY	13	SMI	15	KAR	4
STO	11	INT	12	SB	0
FYS	8	PSY	13	KP	10

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Tungt armborst	30%	2T6+2	–
Kroksabel	75%	1T8+2	15
Kastkniv	50%	1T4+1	–
Liten sköld	55%	–	12

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Hoppa 60%, Gömma sig 45%, Finna dolt 60%, Upptäcka fara 40%.
Övrigt: Kaerk bär på 12 km.

Jishnak, orch

STY	12	SMI	17	KAR	2
STO	8	INT	12	SB	0
FYS	12	PSY	12	KP	10

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kortsvärd	80%	1T6+1	15
Mst sköld	70%	–	12

Skydd: 3p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolt 90%, Historia 40%.
Övrigt: Vaktchef

Grum, rese

STY	36	SMI	16	KAR	8
STO	18	INT	6	SB	1T10
FYS	14	PSY	5	KP	16

Vapen	GC	Skada	BV
Stor träklubba	80%	2T8	9

Skydd: 5 p fjällbrynja
Förflyttning: L10
Färdigheter: Finna dolt 75%, Lyssna 50%, Hoppa 60%, Upptäcka fara 85%, Gömma sig 30%, Klättra 40%,
Övrigt: Bär en bärnsten värd 32 sm.

F. ÅN

ÖVERBLICK: En å som är 2–8 meter bred och sträcker sig nästan 5 kilometer över ön. Om spelarna har följt stigen kommer de i sinom tid fram till en träbro över floden. På bron står en sfinx. Om någon kommer inom 10 m från sfinxen kommer denne att höra följande:

Mina murar är byggda av kalksten.
En silkesmjuk bonad klär deras insida.
Inuti flödar en glasklar källa
Där det glittrar ett gyllene äpple.
Mina murar saknar portar och skottgluggar.
Grymma tjuvar bryter dem för att stjäla min skatt.
Vad är jag? Svara rätt eller dö!

Detta upprepas 2 gånger. Om spelarna inte har givit ett svar inom 2 minuter, realtid, anfaller sfinxen.

DOLDA TING: Sfinxen har slängt sina tidigare offer i floden. Vattnet är klart och rent och om någon tittar i floden och slår sitt Finna dolt ser han något glimma i vattnet.

SKATTER: Att försöka dyka efter skatterna på botten kräver ett lyckat Simma-kast per dykning. Om kastet misslyckas fårr dykaren inte tag i något. Man kan ta upp 1/4 av sin STY i BEP per neddykning. De flesta skatter har förts bort med strömmen, men här finns i alla fall följande:

1. En murken kista med 30 gm och 7 juveler (4 BEP).
2. Två kort- och ett slagsvärd. De behöver slipas och poleras, men är annars i gott skick.
3. En silverbrosch värd 200 sm (1BEP).
4. En stelnad läderbörs, innehållande 10 km (0,2 BEP).
5. En kastdolk med FÖRTROLLA VAPEN E3.
6. 2 silverbägare värda 150 sm styck (0,4 BEP).
7. En tio centimeter lång silverstav värd 50 sm (0,2 BEP).
8. Ett tomt skrin som en gång innehöll läkande örter. Värdet är 5 sm och det väger 0,5 BEP.
9. En liten stenstaty som föreställer en munk och inte har något värde (1 BEP).
10. En stelnad läderstövel, skonummer 51 värde 1 km (0,5 BEP).

VARELSER: Sfinxen är en vän till Telach. En gång i tiden löste han tre av hennes svåraste gåtor i snabb följd. Sfinxen och Telach började då samarbeta, och eftersom de har ungefär samma rovgiriga mentalitet växte en ovanlig vänskap fram mellan paret.

Sfinxen har byggt sig ett näste strax intill bron. Telach har givit sfinxen fria händer att ta itu med objudna inträngingar på det sätt hon finner lämpligt.

Sfinxen anfaller om inte spelarna har svarat rätt på gåtan, och hon tror att hon har en chans att besegra gruppen. Sfinxen slåss inte till döden utan flyr om hon tror att hon håller på att bli besegrad. Lyckligtvis för spelarna har hon vissa problem att larma Telach (se beskrivningen av tornet).



Sfinxen

STY	24
STO	18
FYS	10
SMI	18
INT	18
PSY	14
SB	1T6
KP	14

Vapen	GC	Skada
1 bett	80%	1T8
2 klor	80%	1T6

Skydd: skinn 1 p
Förflyttning: L14/F20
Färdigheter: Allmänspråk 75%, Gömma sig 75%, Lyssna 75%, Smyga 85%, Spåra 65%, Övertala 55%
SL: Det rätta svaret på gåtan är "ett ägg". Om spelarna svarar rätt på gåtan får de passera, men inte dyka efter skatter. Du kan behöva anpassa sfinxen efter rollpersonernas kunskaper och erfarenheter eftersom hon kan bli en alltför hård match för spelarna.

G. TORNET

Detta stycke innehåller referenser till saker som kanske inte finns i din kampanj. Du får naturligtvis ändra dessa så att det passar med din värld.

Hela detta torn är egentligen en uråldrig artefakt. Vem som skapade det vet ingen. Skaparen ingöt dock en ondskefull personlighet i byggnaden. Tornet har varit hem för tre makthungriga människor under århundradenas lopp, varav den senaste heter Telach.

För några år sedan var Telach bara en vanlig magiker. Han fick höra talas om tornet och bestämde sig för att bege sig dit och undersöka det.

Tornet påverkade Telach och gjorde honom alltmer maktlysten. Sakta började han bygga upp sina styrkor för att ta kontroll över Syrta-bukten. Han forsatte också att studera magi för att öka sina krafter. Några timmar innan spelarna anlände till Syrtan gjorde han ett försök att framkalla en demon från Kaos. Tyvärr var det något som slog fel. Demonen anlände och kunde bryta sig ut ur den inspärrning Telach gjort. Magikern tvingades snabbt söka skydd i grottsystemet under tornet för att inte förgöras av demonen. Tornet särskilda krafter fungerar dock som en bur för demonen och den kan inte lämna det. Detta var allas smala lycka.

Ingen utanför tornet vet vad som har hänt. Den som beger sig in i tornet riskerar att åka på en brutal överraskning. Det är här äventyrargruppen kommer in på scenen.

Om spelarna dödar Telach, men inte förgör tornet kommer Telachs trupper snart att tyna bort, men förr eller senare kommer en ny person till tornet och då...

ÖVERBLICK: Det svarta tornet ser ut som en femsidig kon med avsågad topp. Det finns inga som helst synliga ingångar eller

fönster, men det går en kort trappa vid en av väggarna. Tornet kan inte ses från bron, då det ligger bakom en kulle.

DOLDA TING: Ingången, som kräver ett kast för Finna dolt (−40% på chansen att lyckas) för att upptäckas, finns på den sida där trappan är.

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Beskriv gärna landskapet runt tornet som ödsligt och helt utan växter. Hela platsen utstrålar en aura av ondska.

Var och en av sidorna i tornet representerar en kraft. Det innebär att Telach har fem PSY-poäng att dra ifrån varje vägg när han använder just den magiska kraften. Mer om detta senare.

G1. KORRIDOREN

ÖVERBLICK: Det här är en vitkalkad korridor med en port i ena änden och en trappa i den andra, här finns också två dörrar mitt emot varandra.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Inget speciellt

G2. BIBLIOTEKET

ÖVERBLICK: Här har Telach skrivit ned krönikorna om sina resor i världen. De är skrivna på ett uråldrigt språk. Här finns också ett stort arbetsbord och en stol. Västra väggen upptas av tabeller och diagram.

DOLDA TING: Arbetsbordets lådor är låsta och innehåller skrivdon och dokument (inga särskilt viktiga eller hemliga sådana dock).

SKATTER: Några av böckerna är värdefulla och ett lyckat Historia-kast ger tillgång till fem stycken som kan säljas till en lärd för 50 sm styck.

VARELSER: Inga

SL: Inget speciellt

G3. ALTARRUMMET

ÖVERBLICK: Detta är ett rum vars vinklar är fel. Konstruktören av rummet har satt speglar i de tre hörnen för att ge rummet ett assymetriskt intryck. Rummets mönster verkar irriterande på den mänskliga hjärnen. Alla som kliver in i rummet måste slå FYS×5 eller lägre med 1T100 för att slippa känna sig illamående. Rummets enda möbel är ett stort stenaltare.

DOLDA TING: Stenaltaret döljer en underjordisk gång till grottsystemet. Det krävs ett kast för Finna dolt (−10% på chansen att lyckas) för att hitta ingången.

SKATTER: I rummet finns ingenting av värde förutom speglarna. Den som försöker ta ner någon måste slå SMI×2 för att inte skada den. En skadad spegel är värd 375 sm och en oskadad 1875 sm. De väger 20 BEP/styck.

VARELSER: Inga

SL: De flesta rollpersoner blir yra om de kommer in här, för hela rummet ser ut snurra eller falla. Altaret är bara en kuliss och har aldrig använts för att tillbe någon gud.

G4. SOVGEMAKET

ÖVERBLICK: Här kommer trappan upp. I detta rum fanns ett skrivbord med stol och en vacker säng. Det var en himmelssäng med ett vackert svart sidenöverkast, belamrat med röda solar. Här fanns också ett nattduksbord av valnötsträ. All inredning är sönderslagen.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Demonen avreagerade sin vrede på inredningen.

G5. MATRUMMET

ÖVERBLICK: Här finns ett bord, en stol, ett stort klädskåp och ett skafferi. Även detta rums inredning är sönderslagen.

DOLDA TING: I ena hörnet i skafferiet finns det en trappa upp till nästa våning.

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Se rum G4.

G6. STJÄRNRUMMET

ÖVERBLICK: Det här är ett planetarium, som visar stjärnornas gång på himlavalvet. I mitten av rummet finns en glob från vilken ljusstrålar kommer som representerar stjärnorna. Ett sådant här planetarium är en astrologs främsta hjälpmedel för med detta instrument kan han förutsäga framtiden. Maskinen är ett tekniskt och artistiskt underverk. Globen är inlagd med guld och silver. Förutom globen finns ingenting synligt i rummet.

DOLDA TING: I väggen på den västra sidan finns en dold dörr som döljer en stege som leder upp till 7. Dörren kräver ett kast för Finna dolt för att bli upptäckt.

SKATTER: Globen är ett mycket bra hantverk och skulle säkerligen inbringa flera tusen gm på marknaden. Tyvärr väger den 75 BEP. Globen är också fastskruvad vid piedestalen.

VARELSER: Inga

SL: Demonen har avhållit sig från att slå sönder planetariet, eftersom den inte vet var det är för någonting, och inte vill riskera att utsätta sig för okända faror.

G7. DEMONENS TILLHÅLL

ÖVERBLICK: Hit upp leder stegen från rum 6. På golvet är en femuddig stjärna uppritad. I spetsen av varje udd står ett vaxljus. Vid fyra av väggarna står ett bord, vid den femte kommer stegen upp. Mellan varje udd står ett rökelsekar. De fem olika dofterna är: ros, mynta, gran, nejlika och enris. Härifrån leder också en stege upp till taket. På ett av borden ligger en silverdolk.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Rökelsekaren är värda 20 sm styck i metallvärde. Ljusen är värda 1 sm styck. Mahognyborden är värda 42 sm styck och väger 3 BEP styck. Dolken är värd 300 sm.

VARELSER: Telach gjorde ett misstag när han framkallade demonen och lyckades inte binda den i pentagrammet. När spelarna tränger in i rummet står dock demonen i pentagrammet, och de kan sålunda bli lurade. Demonen kommer att slåss till döds och lämnar ingen nåd. Tänk på demonen inte kan lämna tornet. Spelarnas rollpersoner kan t.ex. undkomma dess vrede genom att ta sig upp på taket (G8).

Demonen Whaisszg

STY	40	SMI	10	SB	2T6
STO	40	INT	12	KP	32
FYS	23	PSY	31		

Vapen	GC	Skada
1 Bett	70%	1T6
1 Svans med gadd	60%	1T6 (+gift, styrka 10)

Skydd: 8 p hud

Förflyttning: L20

Färdigheter: Lyssna 75%, Smyga 90%, Finna dolt 90%, Gömma sig 50%, Upptäcka fara 70%.

Demoniska förmågor: Snabbhet

Beskrivning: Han ser ut som en känguru



med kattfötter, rovdjurständer och fladdermusöron. Hans hud består av hornplattor.

SL: Det här rummet är tornets viktigaste punkt. Var och en av väggarna representerar en av tornets krafter. Uttryckt i speltermer innebär det att Telach kan dra 5 PSY-poäng från varje vägg när han lägger den besvärjelse som är bunden till väggen. Besvärjelserna är ELD, AVBILD, MÖRKER, ENERGISTRÅLE och SKYDD. Vid varje poäng som dras av glöder väggen till. Väggarna återfår sin PSY i en takt av 1 poäng om dagen.

G8. TAKET

ÖVERBLICK: En 1 meter hög mur omger detta tak. Här ligger en matta som inte ser ut att ha legat här länge för den är varken smutsig eller blöt. Den har vackra färger och ett vackert mönster.

DOLDA TING: Om någon studerar mattan i 20 min och lyckas med Finna dolda ting kommer han att lista ut att det här förmodligen är en magisk matta. Han kan inte komma på något mer om mattan utan hjälp av magi.

SKATTER: Ingenting förutom mattan. För spelarna är den värd ca 200 sm, för en person som känner dess rätta värde ca 3000 sm

VARELSER: Inga

SL: Mattan är en flygande matta. Den har LYFT 7 och NEXUS, och väger 3 BEP.

Dokumentet

Dag 137
Idag anlände baron Eskil Eskilsson, Pansarnäves ättling, till klostret med sin här. Han förde med sig stort krigsbyte och talade om en seger över en av de svartfolksstammar som förhärja vårt sköna land. Eirons förbannelse över dessa barbarer.

Dag 138
Mässa hölls till gudens ära och baronen överlämnade krigsbytet i sin broders, den vördade priorn Edvard, vård. Tillsammans planlägga de försvaret av klostret.

Dag 139
Baronen och hans här lämnade idag klostret. Baronens plan är att försöka ta sig förbi barbarerna och ansluta sig till den kungliga hären. Måtte Eiron stå honom bi.

Dag 140
Priorn har startat stora arbeten i Anjas Ögas pupill. Klostret har försatts i högsta beredskap och de heliga kärlen, skrifterna och arkiven hava förts till Nödförvaring.

Dag 144
Klostret är under angrepp! En stor svartfolksstyrka kom uppför bergsstigen och slog läger i närheten. Alla skola bemanna palissaden.

Dag 145
Stupade för Eiron: broder Gråkatt. broder Mildhand. broder Segon. broder Smed. broder Kartis. och broder Hrodlauf. vår ansedde präntare. som skrev denna krönika innan jag. broder Axel. klostrets skrivare. tog över värvet. Arbetet i Anjas Ögas pupill är slutfört.

Dag 146
Stor mässa i tre omgångar så att alla bröder kunde närvara. Stupade för Eiron: broder Uther. broder Gorm. broder Wulf. När dessa fallit gjorde bröderna från norr. Kaptshan. Karol. Hrolf och Gunnar Långe ett utfall och dräpte många. Ingen vände åter. De föllo med svärd i hand bekämpande barbarerna.

Dag 147

Klostret har fallit. Stupade för Eiron: broder Edmund. broder Wilhelm. broder Hugo. broder Tobias. broder Roger. broder Aquahom. broder Erik av Dalen. broder Sam. broder Suriel den Ljuse. broder Abihalis. broder Eliezer. broder Ussiel. broder Kehat. broder Leri. broder Nadabot. broder Abiha
präst Hamar Grå. magiker Jordhand. magiker David
riddare Nathanael Gyllenwarg. kapten Aeser
sergeant Hedkat. sergeant Redkob. ser
Hammot. soldat Dor. soldat Joachim
soldat Gad. soldat Jason. soldat Merari. soldat Lei
Hrafn. soldat Benedict. soldat Mattijahu. soldat Micha
Torkel. soldat Tormod Halte. Må de vila i frid.

Klostret är bränt. Vi som äro kvar i livet genom Eirons nåd sitta fångna. De togo våra vapen. men denna rulle dolde jag. Det är väl att arkiven och skrifterna äro i säkert förvar.

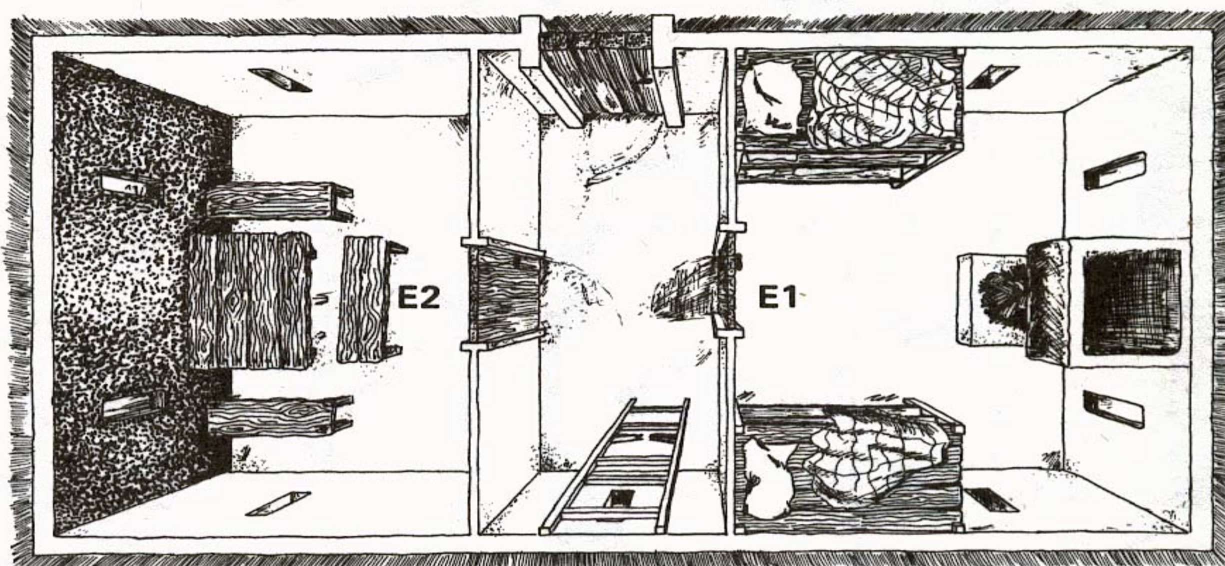
Dag 148

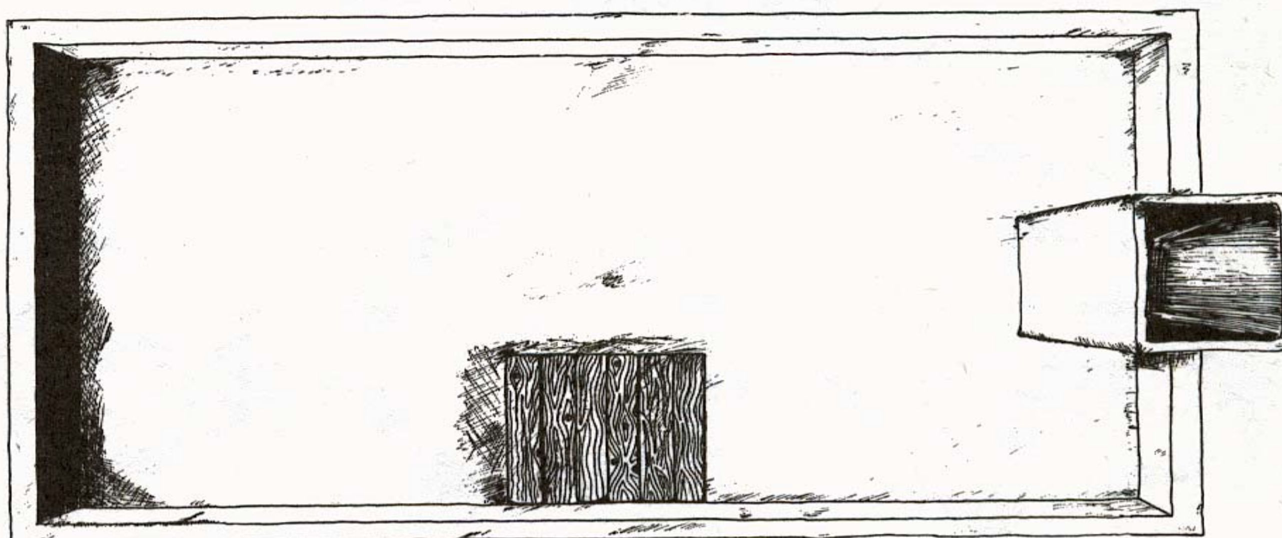
Idag föll Edvard Karl Philip Eskilsson. prior över klostret. kämpande mot ondskan. Han tog de ondas ledare och löjtnanter med sig ner i Eirons tempel för att på deras order taga fram skatterna. Väl därnere måste han hava sagt Ordet. ty sjöns yta började sjunka. Templet måste vara vattenfyllt.

Dag 152

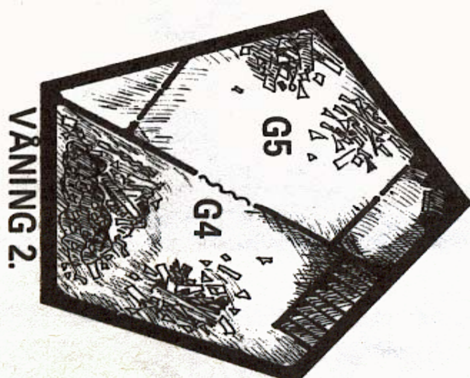
Eiron vare prisad. Tillsammans med några trosfränder har jag lyckats fly ur barbarernas klor. Klostret är bränt och templet är otillgängligt. Vi. de sista bröderna från klostret. hava beslutat att begiva oss i baronens fotspår för att söka räddningen undan de barbarer som föröda vårt älskade land. Här göres ett uppehåll i krönikan tills klostret bliver återupprättat vid den sköna Anjas strand. Det är helgat till Eiron. och Ljusets Obesegrade Herre skall en dag återuppbygga sitt fäste vid civilisationens utkanter

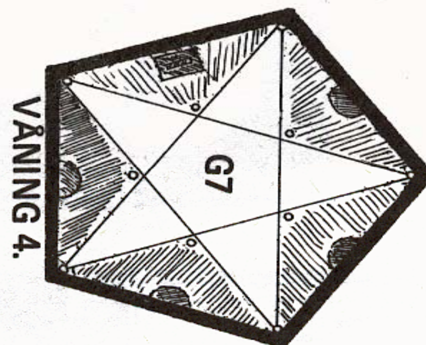


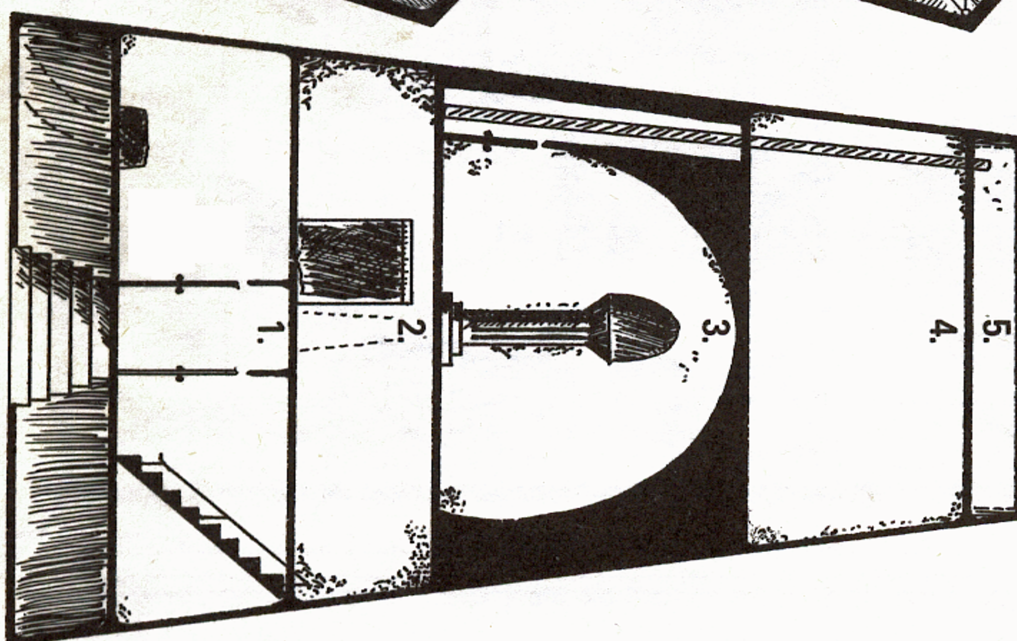


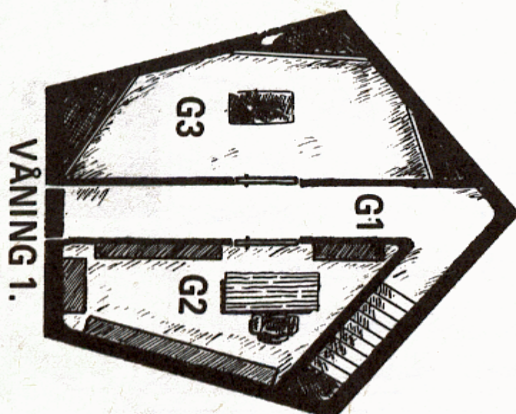


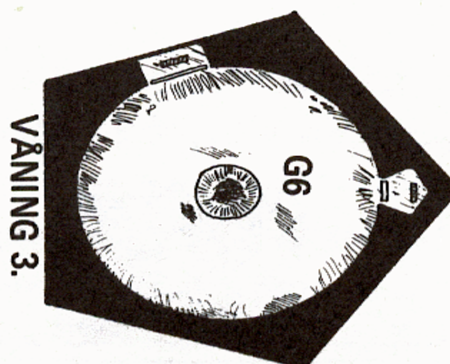
VAKTHUSET

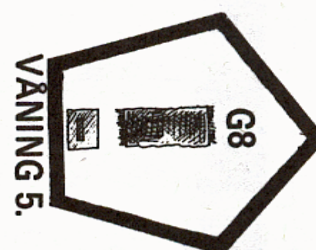




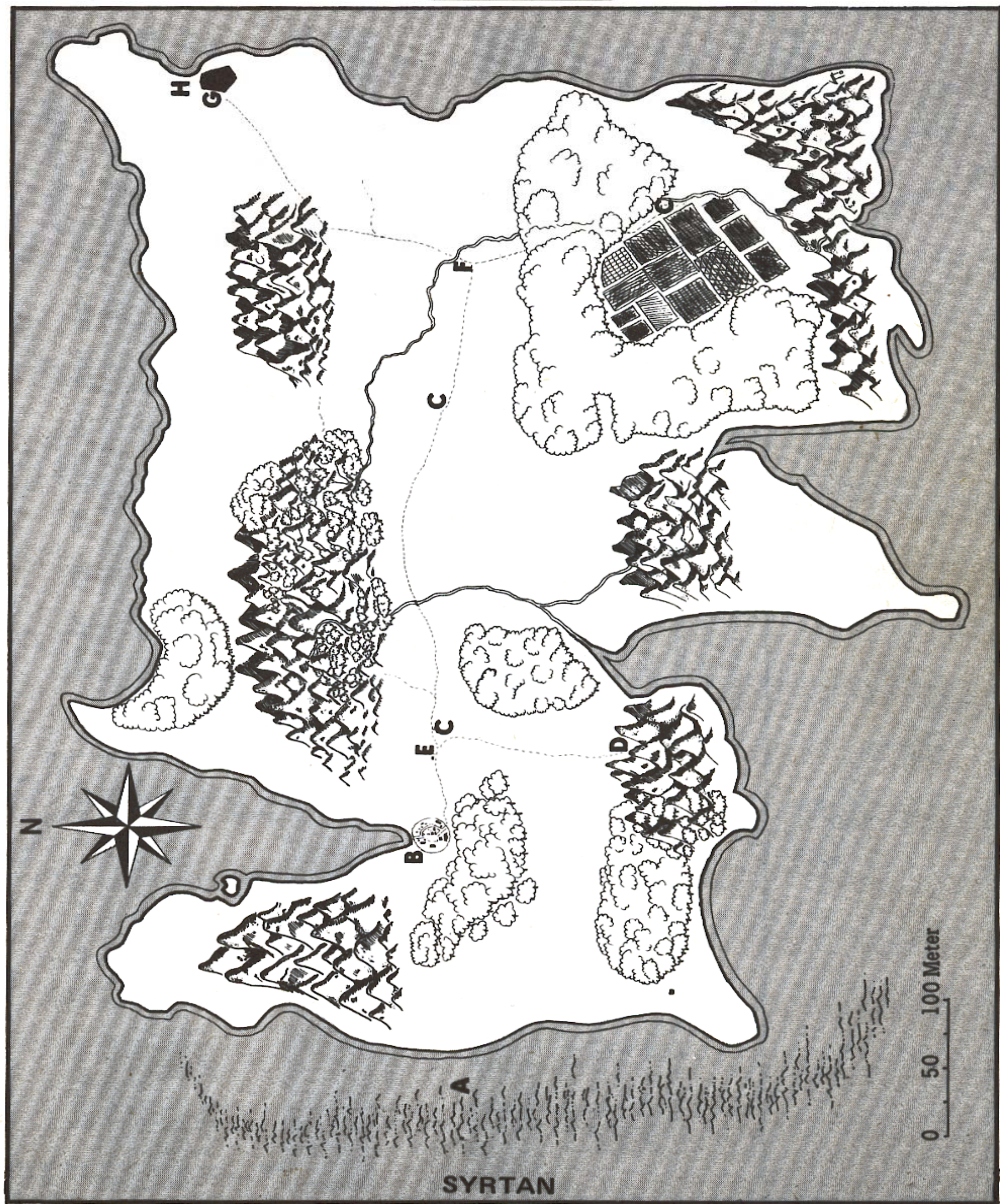








TELACHS TORN


H
G
F
C
C
E
D
B
A
N
SYRTAN
0
50
100 Meter

Banditgänget

Person	STY	FYS	STO	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Vapen	Chans	Skada/abs	BV	Rustning
Rickard Hökvinge	15	14	17	11	14	13	16	–	16	Slagsvärd	75%	1T10+1	13	Metallbrynja 6 p
										Stor sköld	75%	16		
										Långbåge	70%	1T8+1		
Silverfot	17	17	18	8	7	11	8	+1T4	18	Stridsyxa	55%	1T10+2	11	Ringbrynja 4 p
										Stor sköld	60%	16		
										Lätt armborst	45%	2T4+2		
Nejlika	9	11	7	18	13	14	13	–	9	Kortsvärd	90%	1T6+1	15	Läder 3 p
										Liten sköld	85%	8		
										Tungt armborst	90%	2T6+2		
Panther	13	12	11	10	9	8	7	–	12	Kroksabel	60%	1T8+2	15	Läder 3 p
										Mst sköld	55%	12		
										Kastyxa	65%	1T6+2		
Krannish	37	27	11	10	6	12	3	+2T6	19	Stridsyxa	50%	1T10+2	11	Läder 3 p
										Stor sköld	40%	16		+ hud 1 p

Övriga färdigheter

Rickard Hökvinge: Upptäcka fara 50%, Gömma sig 45%, Klättra 40%, Hoppa 50%, Värdesätta 55%.

Panther: Upptäcka fara 40%, Gömma sig 50%, Klättra 50%, Hoppa 40%, Värdesätta 50%.

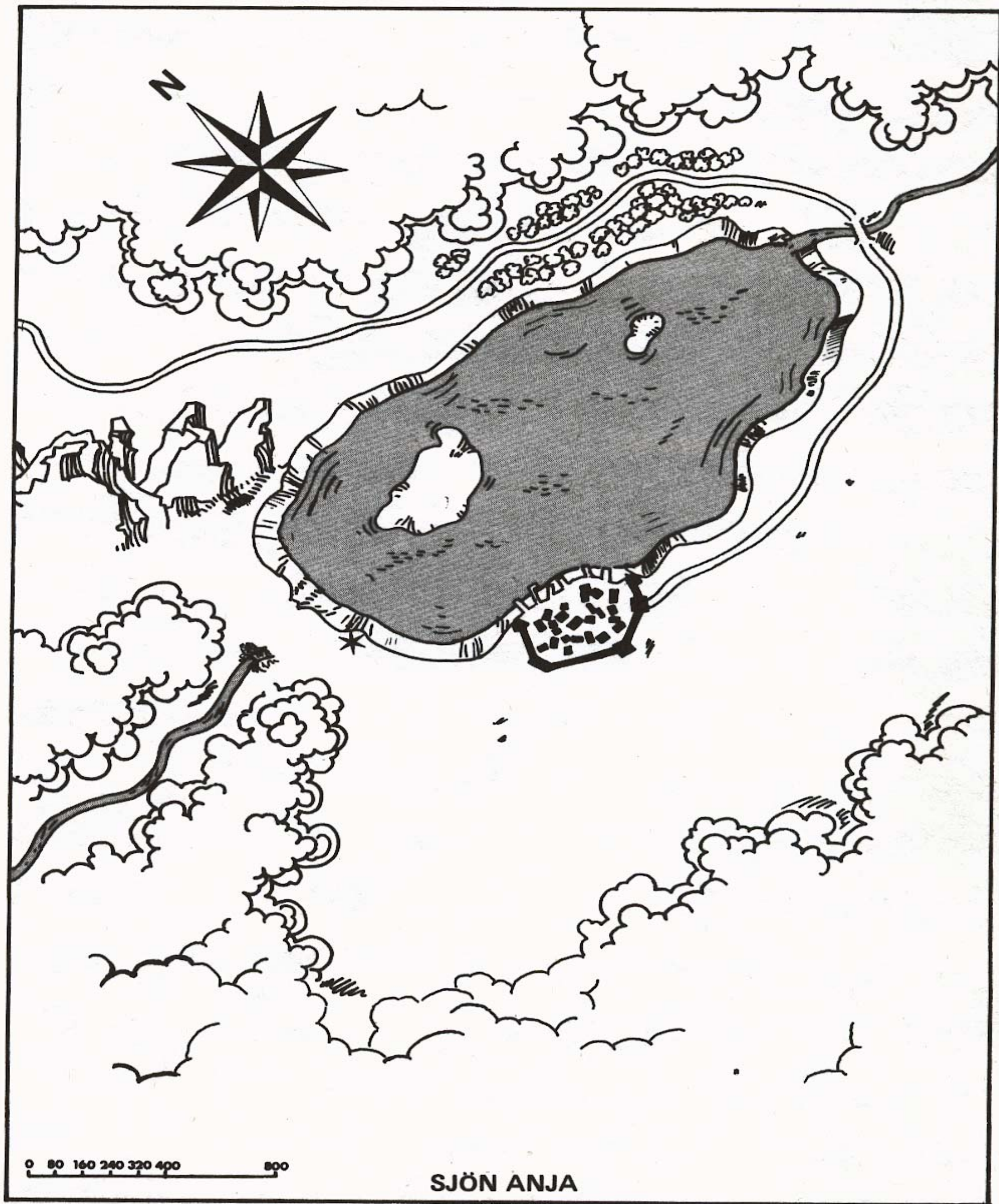
Silverfot: Upptäcka fara 55%, Gömma sig 55%, Klättra 45%, Hoppa 30%, Värdesätta 30%.

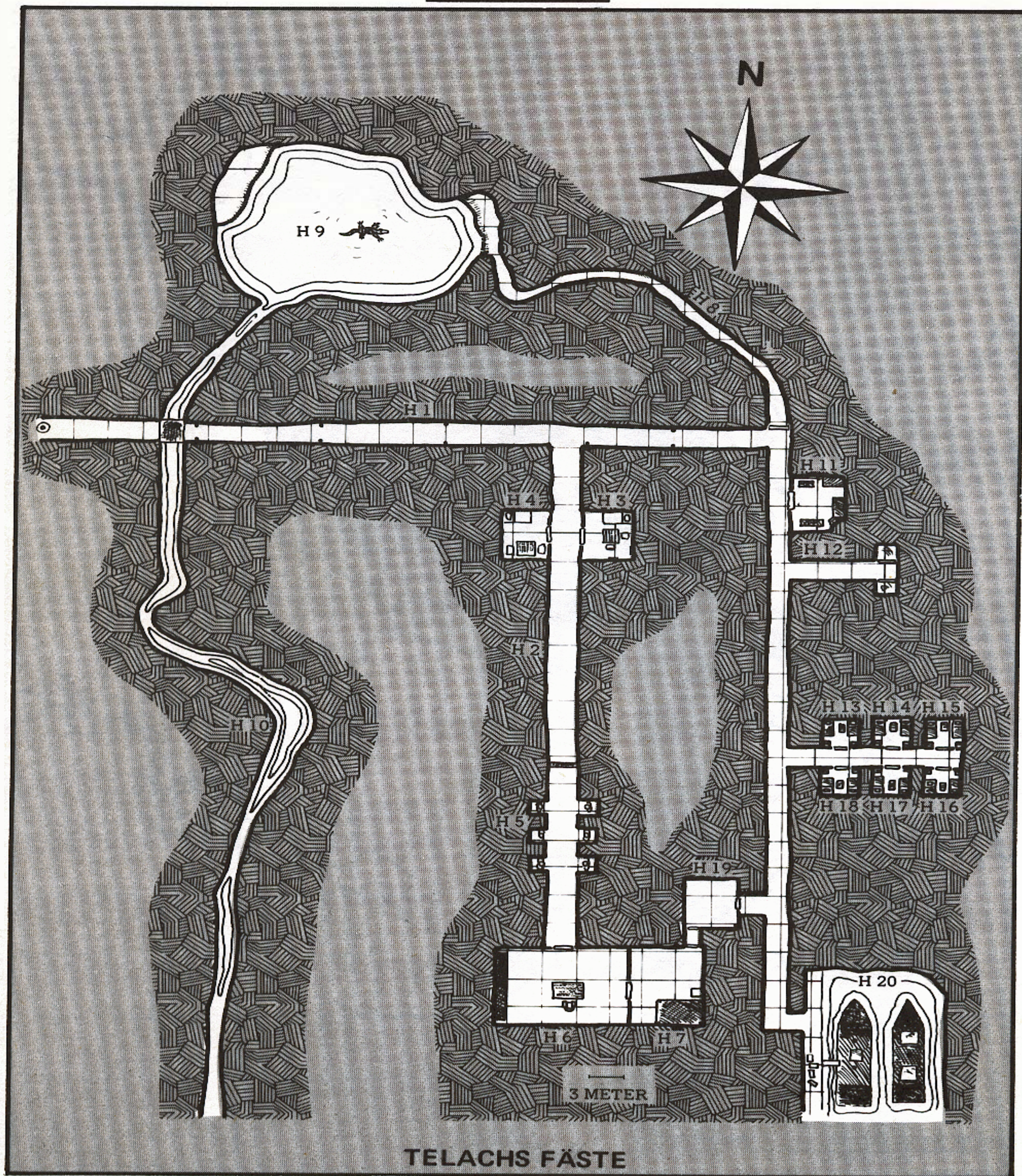
Krannish (rese): Spåra 40%, Lyssna 60%, Gömma sig 35%, Upptäcka fara 30%.

Nejlika: Smyga 70%, Klättra 65%, Gömma sig 65%, Hoppa 70%, Finna dolda ting 60%.

Gängets samlade skatt: 25 gm, 203 sm, 623 km, tre flaskor helande dryck (HELA E2). Alla dessa ting finns i ett skrin i klosterruinen. Om gänget tvingas att fly kommer de att försöka få med sig skrinet.

Anteckningar:


N
0 80 160 240 320 400 800
SJÖN ANJA



TELACHS FÄSTE

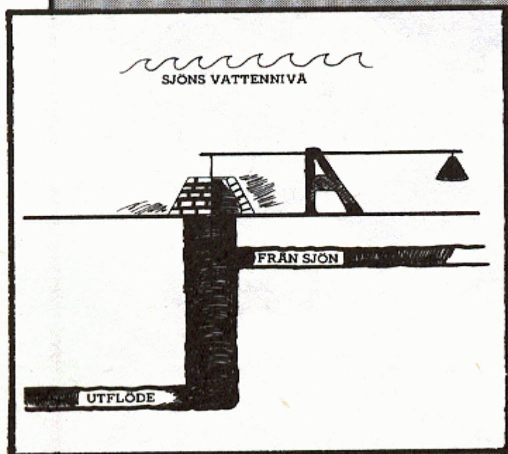
N

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

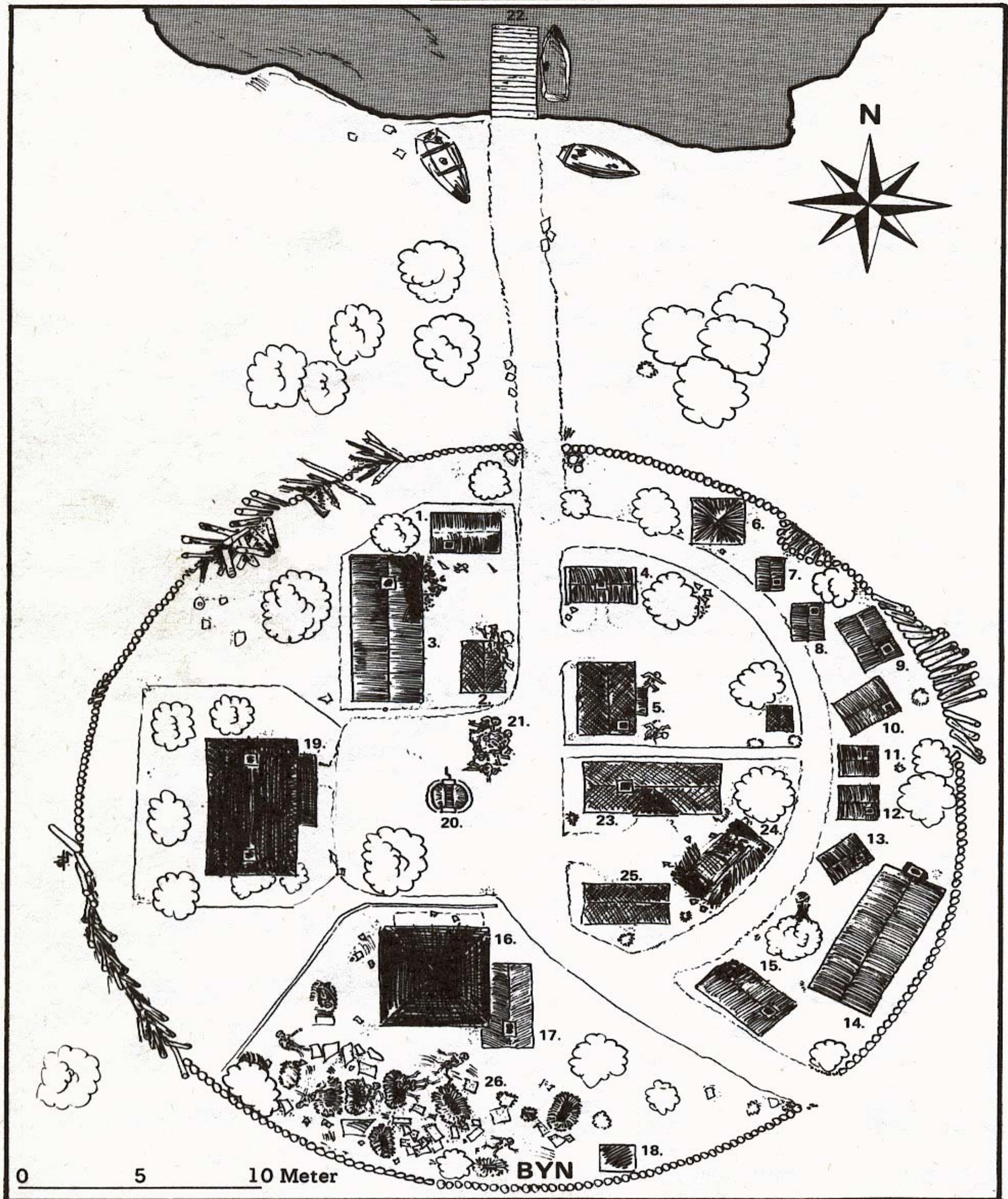
S

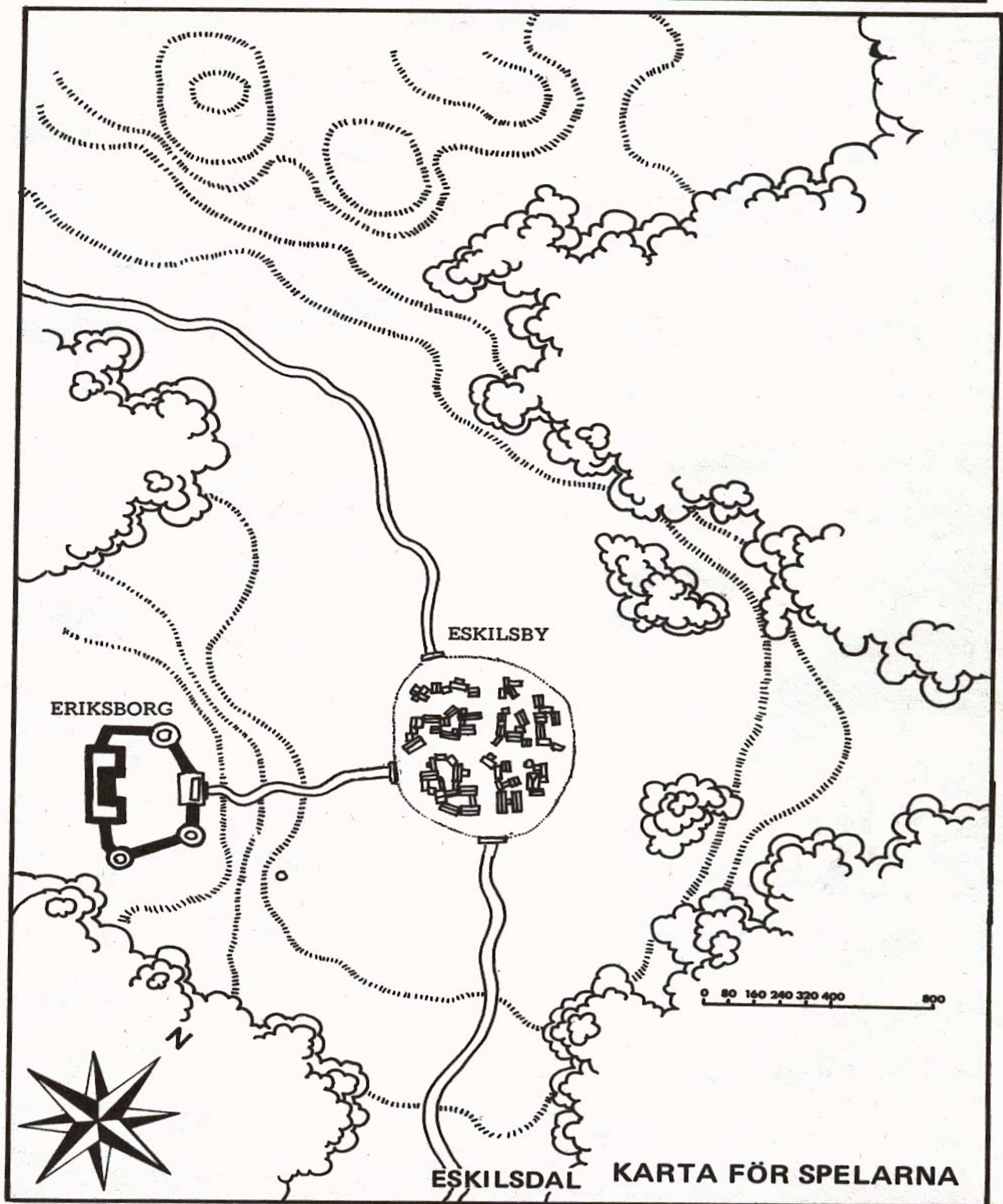
TILL KLOSTERRUINEN - IGENRASAD

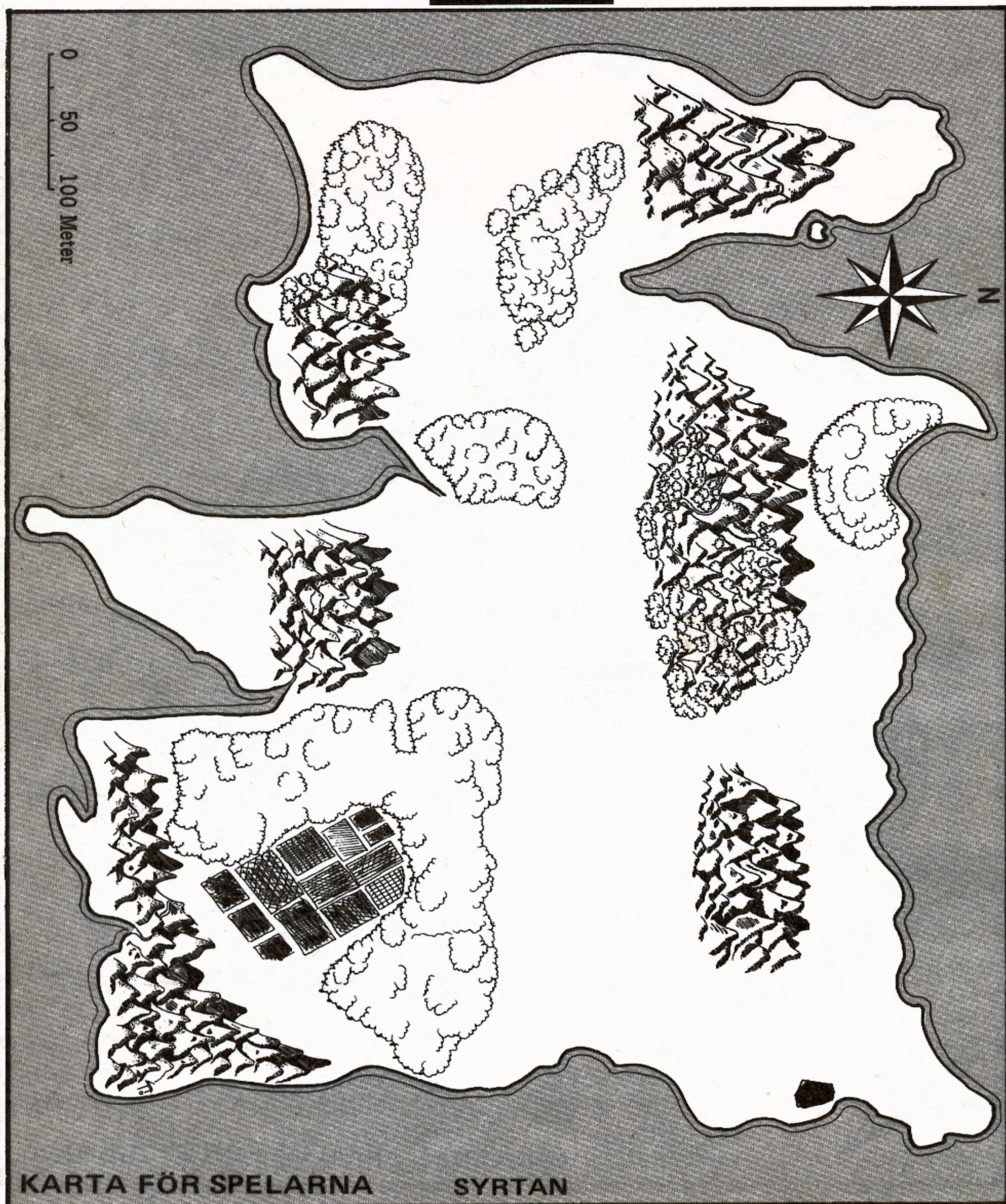
3 METER



TEMPLET


22.
N
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
23.
24.
25.
26.
0
5
10 Meter
BYN


ESKILSBY
ERIKSBORG
N
0 80 160 240 320 400 800
ESKILSDAL
KARTA FÖR SPELARNA


0
50
100 Meter
N
KARTA FÖR SPELARNA
SYRTAN

H. GROTT-SYSTEMET

H1. GÅNGEN FRÅN TORNET

ÖVERBLICK: Gången är upplyst var tionde meter med facklor på väggarna. Efter ca 45 m leder en bred gång in till höger. Efter ca 65 m tar hela gången av till höger. Där hela gången viker av åt höger finns en träport i vänster vägg. Porten är låst och det är resen i rum 5 som har nyckeln. Dörren tål 60 poäng innan den går sönder. Det går naturligtvis bra att dyrka upp den, men inte att knuffa upp. Bakom porten döljer sig en mörk, vindlande gång som leder till rum 11.
DOLDA TING: 15 m in i gången finns en fallucka som kan upptäckas med Finna dolt (–40% på chansen att lyckas). Efter 3 meters fall hamnar den/de olyckliga i en mörk gång som är halvfylld med vatten. Det enda sättet att ta sig förbi falluckan är att gå tätt intill gångens väggar. Detta vet grottsystemets invånare. Denna underjordiska flod kommer från H9. Den eller de som går först som inte slår sin SMI×3 på 1T100 faller obönhörligen i och förs bort av strömmen och spys ut i havet.
SKATTER: Inga
VARELSER: Inga
SL: Beskriv utförligt chocken man får när man ramlar i vattnet och kom ihåg att det är kolmörkt där nere.

H2. TELACHS GÅNG

ÖVERBLICK: En trästöttad gång med en bronsport i bortre änden. 10 meter in i gången finns två ganska stora träportar på varje sida.
DOLDA TING: Bronsporten är rikt utsirad och är säkert mycket värdefull. Tyvärr finns det inga handtag eller någonting annat som kan användas att öppna porten med. Där finns inte ens ett nyckelhål (till alla mästertjuvars förtrytelse) Ett lyckat fina dolt avslöjar nästan osynliga bokstäver skrivna på språket Forntunga (eller något annat språk om det passar bättre i din värld). Där står i klartext:

Du som känner ordet
tar dig genom hindret.
Annars bör du vända
så att inget ont dig hända
Faugnir

Ett misslyckat kast för främmande språk ger denna ordalydelse:

Ni som vet ordet
klarar inte hindret.
Ni bör vända så att ni inte råkar illa ut.
Faugnir

Ett fumlat kast ger:

Du som vet ordet
klarar inte morden
Ni bör vrida på kroppen
så att lösningen blir fel
Faughur

SKATTER: Bronsporten är som sagt värdefull, men alldeles för tung (75 BEP) för att gänget skall kunna ta den med sig.
VARELSER: Inga
SL: Du bör slå kastet för Främmande språk, inte spelaren. "Faugnir" är naturligtvis lösenordet som får porten att glida in i väggen och aktiverar skeletten i rum 5. Spelarna bör inte få någon hjälp med denna gåta, om de misslyckats är det bara att vända och ta en annan väg. Inga som helst hugg, slag eller knackningar har effekt på den bastant byggda dörren. (250 KP).

H3. RESEVAKTEN

ÖVERBLICK: Uppenbarligen hemmet för två resar att döma av möbleringen och de två resar som reser sig upp när rollpersonerna kommer in. Förutom resarna finns en våningssäng, ett bord, två stolar samt två tavlor å väggarna. Rummet är skumt upplyst av ett stearinljus (resar ser som bekant bra även i dålig belysning).

DOLDA TING: Ghashan har gömt sina pengar bakom en lös sten i väggen. Tahg har sina skatter (tavlorna) fullt synliga på väggarna.

SKATTER: Ghashan har 53 sm i blandade valörer och Tahgs tavlor är värda 112 respektive 105 sm.

VARELSER: De två resarna Ghashan och Tahg. Ghashan är livvakt för pengarnas skull. Tahg är kulturen själv bland grottsystemets okultiverade invånare. Han är konstälskare och har en samling tavlor som han själv anser vara värdefull. Han tycker inte speciellt mycket om att slåss men tog jobbet som trollkarlens livvakt för att få vara tillsammans med sin bästa vän, Ghashan.

Ghashan, reselivvakt

STY	35	SMI	15	KAR	4
STO	18	INT	6	SB	1T10
FYS	16	PSY	9	KP	17

Vapen	GC	Skada	BV
Stor träklubba	90%	2T8	9

Skydd: 6 p metallbrynja
Förflyttning: L10
Färdigheter: Smyga 65%, Hoppa 50%, Gömma sig 50%, Lyssna 70%, Finna dolt 60%.

Tahg, reselivvakt

STY	38	SMI	12	KAR	5
STO	18	INT	11	SB	1T10
FYS	14	PSY	13	KP	16

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Stridsyxa	45%	1T10+2	11
Stor sköld	65%	–	16

Skydd: 6 p metallbrynja
Förflyttning: L10
Färdigheter: Hoppa 50%, Smyga 65%, Lyssna 60%, Värdera konst 60%, Finna dolt 65%, Gömma sig 75%.

SL: Du kan om du vill och tycker äventyrarna haft det väldigt svårt hittills och behöver en belöning låta en av tavlorna vara extra värdefull (den är värd 1000 sm för någon lärd som slår INT×4 vilket innebär att han/hon hört om någon som är beredd att köpa tavlan för detta pris). Resarna är de bästa vänner och skyddar varandra i strid.

H4. RESERUM

ÖVERBLICK: Ett likadant format rum som nr 5 minus tavlorna och resarna.

VARELSER: Inga, de är ute på ön och vaktar.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

SL: Det här rummet är också kolmörkt såvida inte rollpersonerna har egen belysning.

H5. DE ODÖDAS GÅNG

ÖVERBLICK: Längs varje sida i den här marmorklädda gången finns tre nischer som innehåller skelett. Dessa skelett aktiveras av att bronsporten öppnas. De anfaller alla främlingar som kommer in.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: De sex skeletten vi har berättat om. De är alla klädda i en svart rustning med en röd sol på bröstet.

Skelett

Nr	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KP
1	7	8	0	14	3	2	8
2	5	10	0	13	4	2	8
3	5	10	0	9	3	2	8
4	9	10	0	17	6	2	10
5	7	9	0	11	4	2	8
6	5	9	0	11	3	2	7

Vapen	GC	Skada	BV/Abs
Kortsvärd	35%	1T6+1	15
Liten sköld	35%	–	8

Skydd: 4 p ringbrynja
Förflyttning: L6

SL: Inget speciellt

H6. TELACHS KAMMARE

ÖVERBLICK: Det här rummet upptas av en stor bokhylla, ett stort bord, en fåtölj, samt Telach, som just nu sitter och läser i en skriftrulle.

Han hälsar personerna vänligt och frågar efter deras ärende samtidigt som han i smyg lägger SKYDD. Telach är klädd i en lång svart dräkt med en röd sol på bröstet; han bär inget synligt vapen men ger ändå ett intryck av att vara oerhört farlig. Stridsrundan efter det att gruppen kommit in teleporterar han sitt svärd till sig och inleder sedan striden med en lämplig besvärjelse.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: I bokhyllan ligger följande magiska föremål. Om Telach får chansen kommer han givetvis att utnyttja dem.

- Vishetens stora bok, sökt av alverna. Den är skriven på älviska.
- De fyra ringarna som alverna ville ha. De är inte magiska, men är heliga för alvstammen.
- Ett silverdiadem med ANTIMAGI 2 och NEXUS.
- En nyckel med FÖRSEGLA 4. Telach låser den hemliga gången i H7 med den.
- En kristallkula med LJUS 5 som aktiveras om användaren tänker på vänner i nöd.
- En liten, 15 cm hög trästatyett föreställande en vit pegas. Den är magisk och innehåller HELA 3.
- En ring med ÖKA 3.
- Telachs tvåhandssvärd "Månbladet". Det tillverkades av den berömde magikern Gamat som dog för tre hundra år sedan. Telach kan alltid befalla det att TELEPORTERA sig till hans händer utan PSY-kostnad. Vapnet är av mithril och har BV 13.

VARELSER: Telach slåss tills han förlorat hälften av sina KP. Då tycker han att det är alltför farligt att vara kvar. Han flyr då till rum H7, lägger FÖRSEGLA på dörren och fortsätter sedan genom den hemliga gången samt lägger en FÖRSEGLA på den dörren också när han har passerat genom den

Telach

STY	17	SMI	16	KAR	18
STO	13	INT	18	SB	0
FYS	13	PSY	24	KP	13

Vapen	GC	Skada
Tvåhandssvärd	95%	2T10

Skydd: Nej
Förflyttning: L10
Färdigheter: Hoppa 80%, Rida 70%, Klättra 60%, Simma 80%, Lyssna 80%, Stjäla föremål 80%, Finna dolt 80%, Gömma sig 60%, Smyga 75%, Historia 100%, Botanik 50%, Zoologi 60%, Desarmera fälla 40%, Öppna lås 55%.
Språk: Allmänspråk 70%, Forntunga 60%, Älviska 20%, Svartiska 95%, Dvärgiska 50%.



Besvärjelser: FÖRSEGLA 90%, MÖRKER 80%[1], ANTIMAGI 60%, AVBILD 100%[1], ELD 95%[1], SKYDD 100%[1], ENERGISTRÅLE 100%[1].

[1] Telach kan dra fem poäng för denna besvärjelse från en av väggarna i tornet.

SL: När Telach har kommit in i den hemliga dörren och förseglat dörren bakom sig tar han kistan med pengarna och springer genom lagerrummet till hamnen där han befaller orcherna att göra en av båtarna segelbar och seglar iväg 30 SR senare.

Telach gör endast detta om han inte tror sig ha någon chans att döda äventyrarna. Tror han detta samlar han de orcher och resar han hittar och anfaller igen.

Telach har INT 18. Spela honom som en mycket smart person.
Det är upp till SL att ta bort eller lägga till magiska föremål.

H7. TELACHS SOVRUM

ÖVERBLICK: Det här är Telachs sovrum. Vid den östra väggen står en himmelssäng, bredvid den står ett nattduksbord. I övrigt finns ingenting av intresse i rummet.

DOLDA TING: En dold dörr på den västra väggen som kan upptäckas med Finna dolt. Bakom den döljer sig en hemlig gång, den som Telach flyr igenom.

SKATTER: I den hemliga gången finns trollkarlens pengar (om han inte har flytt, för då har han tagit dem med sig): 96 gm och 582 sm.

VARELSER: Inga

SL: Trollkarlen har lagt en FÖRSEGLA 2 på dörren till den hemliga gången vilket förhoppningsvis skall fördröja förföljare. Så fort Telach nått hamnen går larmet och de annars så tysta korridorerna ekar av stridsklädda orchers tunga steg. Det blir mycket svårt för äventyrarna att smyga omkring i komplexet för överallt finns det vakter.

H8. DEN STINKANDE GÅNGEN

ÖVERBLICK: Denna gång döljer sig bakom en trädörr. Det är en kolmörk gång som luktar rutten fisk och leder till rum H9.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Inga

VARELSER: Inga

SL: Här behövs belysning.

H9. DEN UNDERJORDISKA SJÖN

ÖVERBLICK: En oregelbunden grotta som till största delen är vattenfylld. I bortre änden av grottan ser det ut att finnas fast mark. I taket hänger stalaktiter. Det är väldigt fuktigt i grottan och vattnet är kolsvart, det går inte att bedöma hur djup sjön är eller vad som kan finnas i den.
DOLDA TING: Se varelser.
SKATTER: Alligatorns skinn kan vara värdefullt.
VARELSER: I vattnet lever en alligator, ett av Telachs husdjur. Den är rätt hungrig idag.

Alligator

STY	25	SMI	8	SB	1T6
STO	20	INT	4	KP	15
FYS	10	PSY	13		

Vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T8
1 Svanssnärt	50%	1T4

Skydd: 4 p skinn
Förflyttning: L6/S10
Färdigheter: Inga

SL: Sjöns tillflöde är från en underjordisk källa.

H10. DEN UNDERJORDISKA FLODEN

ÖVERBLICK: En grottgång som till hälften är fylld med vatten. Hit kommer alla som har råkat ut för falluckan i gång H1. Det är alltid mycket strömt här och det går inte att simma mot strömmen. De olyckliga som har kommit hit spys ut i havet.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Inga
VARELSER: Inga
SL: Tänk på att tungt lastade äventyrare har svårt att simma.

H11. KÖKET

ÖVERBLICK: Här lagas maten till alla invånare i grottsystemet. Här finns en ugn, två bord, ett stort skafferi och en öppen spis. Det hänger en tom gryta ovanför spisen.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Inga
VARELSER: Inga
SL: Inget speciellt

H12. AVTRÄDENA

ÖVERBLICK: Två avträden med enkla hål.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Inga
VARELSER: Inga
SL: Inget speciellt

H13. ORCHSOVRUM

ÖVERBLICK: Ett litet sovrum med två sängar, två skåp samt ett bord. Annars finns inget av intresse i rummet.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Alla orcher bär sina förmögenheter på sig. Det är dålig moral i det här sällskapet.
VARELSER: De två orcher som bor och sover här är ute på inspektion.
SL: Inget speciellt.

H14, H15, H16, H18. ORCHSOVRUM

ÖVERBLICK: Rum identiska med nummer 13.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Inga
VARELSER: Inga, rummens invånare är ute och jobbar.
SL: Inget speciellt.

H17. ORCHSOVRUM

ÖVERBLICK: Likadant som rum H13, men innehåller också två sovande orcher.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: 20 sm, två bredsvärd, 2 st 3 poängs läderbrynjor.
VARELSER: Två stycken sovande orcher, Ork och Tork (de är bröder).

Ork, orch

STY	15	SMI	11	KAR	6
STO	8	INT	12	SB	0
FYS	12	PSY	9	KP	10

Vapen	GC	Skada	BV
Bredsvärd	50%	1T8+1	15

Skydd: 3 p läderbrynja
Förflyttning: L10
Färdigheter: Lyssna 30%, Hoppa 60%, Gömma sig 75%

Tork, orch

STY	15	SMI	11	KAR	10
STO	10	INT	10	SB	0
FYS	7	PSY	10	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV
Bredsvärd	50%	1T8+1	15

Skydd: 1 p tyg
Förflyttning: L10
Färdigheter: Lyssna 50%, Hoppa 35%, Gömma sig 80%.

SL: Orcherna sover utan vapen och rustningar. Slå deras lyssna varje SR som de sover och rollpersonerna gör något inne i rummet. Dra rollpersonernas sämsta Smyga från orchernas Lyssna om smygandet lyckades. Om orchernas Lyssna lyckas trots detta vaknar den orch som lyckades.

H19. FÖRRÅDET

ÖVERBLICK: Det här är ett förråd fyllt med tjuvgods, metaller (för vapentillverkning), mat, rep och all annan tänkbar utrustning. Dörren hit är låst och tål 50 kroppspoäng. Det mesta av utrustningen är ordnad i hyllor längs väggarna.
DOLDA TING: Hit leder trollkarlens hemliga flyktväg. Den dolda dörren kan inte på något sätt öppnas från det här hållet. Bland all denna bråte krävs ett finna dolt för att finna de tio amfororna Ladannervin.
SKATTER: Vinet är värt 50 sm/amfora.
VARELSER: Inga
SL: Inget speciellt.

H20. HAMNEN

ÖVERBLICK: En oregelbunden vattenfylld grotta som är uthuggen ur berget. Längs den östra väggen går en kaj på vilken det står ett antal lårar som skall lastas på en av de två fartygen som ligger inne.
DOLDA TING: Lårarna innehåller vapen och förnödenheter till trollkarlens trupper i land.
SKATTER: Lårarnas innehåll (1T4×50 sm per lår), samt pengarna som orcherna bär på, hur mycket anges vid varje orch.
VARELSER: Fyra orcherstuvare, som arbetar med båtarna.

Tirban, orch

STY	13	SMI	11	KAR	2
STO	10	INT	11	SB	0
FYS	8	PSY	4	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV
Dolk	55%	1T4+1	9

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Simma 30%, Köpslå 70%, Klättra 45%, Lyssna 25%

Janosch, orch

STY	17	SMI	11	KAR	2
STO	10	INT	11	SB	0
FYS	8	PSY	7	KP	9

Vapen	GC	Skada	BV
Dolk	35%	1T4+1	9

Skydd: 3 p läder
Förflyttning:L10
Färdigheter: Simma 30%, Köpslå 70%, Klättra 45%, Lyssna 25%

Rural, orch

STY	16	SMI	15	KAR	4
STO	16	INT	7	SB	0
FYS	15	PSY	10	KP	16

Vapen	GC	Skada	BV
Dolk	45%	1T4+1	9

Skydd: 3 p läder
Förflyttning:L10
Färdigheter: Smyga 60%, Stjäla föremål 80%, Lyssna 30%.

Shondor, orch

STY	15	SMI	5	KAR	6
STO	12	INT	7	SB	0
FYS	15	PSY	10	KP	14

Vapen	GC	Skada	BV
Dolk	45%	1T4+1	9

Skydd: 3 p läder
Förflyttning: L10
Färdigheter: Smyga 60%, Stjäla föremål 80%, Lyssna 30%.

SL: Här kan gänget eventuellt ta en av båtarna, lasta på så mycket skatter de kan hitta, segla och hämta alvernas båt (om den fortfarande är hel) och sedan återvända till fastlandet i triumf. Det kan också hända att spelarna inte har forcerat bronsporten utan fortfarande har skeletten och Telach kvar att slåss mot. Telach kommer, när han får reda på att alla hans soldater är döda, att försöka fly, antingen med hjälp av magi eller också så försöker han slå sig ut med hjälp av sin grupp skelett.

Epilog

Om spelarna besegrar både Telach och demonen och återvänder till alverna för att berätta om vad som har hänt så kommer en av Moder Jords Budbärare bland alverna (se älvfolken i Monsterboken II) att lista ut hur man besegrar tornets onda själ. Alverna kommer läsa en slags välsignelse över tornet, vilket då sprängs av jordens krafter.

Om spelarna väljer att utnyttja tornet som sin egen bas istället för att se till att det blir förstört kommer dess onda makt att långsamt påverka dem. Men det är en helt annan historia som du, SL måste ta hand om själv.

SKÖNHETEN OCH ODJUREN

Introduktion

TIDSLINJE

287 före nu (fn)

Karl Svärd grundar Karlsorden. Karlsorden är helgad till guden Eiron. Den ska bekämpa ondskans och mörkrets makter och sträva efter att ljuset och rättvisan ska härska i världen.

210 fn

Karlsklostret vid sjön Anja upprättas av en grupp djärva munkar som vill föra Eirons ljus till barbarerna bortom civilisationens gräns. Till sin hjälp har de dvärgar och några skickliga elementarmagiker.

77 fn

Edvard Eskilsson utnämns till prior över Karlsklostret vid sjön Anja. Han är broder till den lokale feodalherren, baron Eskil Eskilsson av ätten Pansarnäve.

60 fn

En svartfolkshär invaderar området, och förhärjar landsbygden. Baron Eskils styrkor utkämpar omfattande försvarsstrider. En orchstam krossas av Eskils styrkor och allt dess krigsbyte faller i Eskils händer. Han och hans trupper tar sin tillflykt till Karlsklostret vid Anjas Öga. Där placerar man skatterna i vad man tror är säkert förvar.

Baron Eskil och hans här försöker slå sig ut från baroniet för att ansluta sig till kungens här. Men detta misslyckas. Hären överrumplas av en överlägsen svartfolksstyrka och nedgörs till sista man.

Karlsklostret intas någon vecka senare av svartfolken och bränns. Några klosterbröder överlever och flyr.

53 fn

Den kungliga hären driver bort svartfolken från området och fred råder återigen. Baron Eskils son Erik börjar leda återuppbyggnaden av baroniet. Men Karlsklostret vid sjön Anja återuppbyggs inte. Karlsorden saknar pengar för ett sådant projekt.

KARLSKLOSTRET VID SJÖN ANJA

Bland bergen ligger den rena och klara sjön Anja. I denna sjö finns en ö kallad Anjas Öga. Vid sjöns sydvästra strand låg en gång Karlsklostret. Det var byggt av trä och låg bakom en träpalissad. Idag finns blott ruiner kvar. Ett gäng banditer har gjort klosterruinerna till sitt högkvarter.

Klostrets sista tid var mycket krigisk. Baron Eskil Eskilsson och hans trupper var på reträtt från svartfolken som kom norrifrån. Strax norr om Anja överrumplade baronen en svartfolkstrupp som bar ett stort krigsbyte. Svartfolken nedgjordes till sista man. Baronen och hans män tog sin tillflykt till klostret. Eskil över-

lämnade allt krigsbyte till priorn, hans bror Edvard, som deponerade dem i det underjordiska templet på Anjas Öga.

Ett par dagar senare lämnade baronen och hans styrka klostret på sitt ödesdigra försök att nå kungens här. Vad som hände dem är det ingen som vet; de nedgjordes förmodligen till sista man. Åtta dagar därefter stormades klostret av en orcherstyrka.

Priorn Edvard Eskilsson tillfångatogs. Han sade sig vara beredd att visa orcherledaren var skatterna fanns. Med när han och orcherledaren väl stigit ner i templet yttrade han Ordet och altarelden slocknade. Detta öppnade de hemliga kanalerna i brunnen och templet fylldes snabbt med vatten.

Ett fåtal bröder överlevde stormningen och lyckades fly till säkerhet. De återvände med kungens här några år senare, och deltog i återuppbyggnaden under Erik Eskilssons ledning. En av dem, broder Franz, lever än i dag som en åttioårig gamling i Eskilsby, där baron Eskil Eriksson härskar från sitt fäste Eriksborg.



Äventyrets inledning

Äventyret inleds med att spelarna på något sätt kommer över Dokumentet, utdraget ur klosterkrönikan. Med dess hjälp ska de sedan lokalisera klostret. De kan t.ex. hitta den i en skatt under ett annat äventyr. Ett förslag är att spelarna finner en karavan som har överfallits av banditer. Bland resterna kan spelarna då hitta dokumentet.

Med hjälp av färdigheterna Heraldik och Historia kan de fastställa var ätten Pansarnäve härskar och ungefär när det krig som omnämns utkämpades. Hur detta passar in i den värld där spelarna rör sig får varje SL avgöra själv. Rucka gärna på årtal och detaljer för att få äventyret att fungera.

Efter en lång och tröttsam vandring genom den oländiga vildmarken vid civilisationens utkanter kommer spelarnas rollpersoner fram till det lilla samhället Eskilsby, med kanske 250 invånare. Det ligger vid foten av en brant kulle på vars topp Eriksborg, ätten Pansarnäves fäste, är byggt. Där söker Eskilsbys invånare skydd i orostider. I Eriksborg residerar baron Eskil Eriksson och hans hustrupper, ca 50 man kavalleri.

I Eskilsby och Eriksborg känner folket väl till historien om baron Eskil Eskilsson och hans strider, men det är blott historia och de berättelser spelarnas rollpersoner får höra är utbroderade med en del fantastiska detaljer om baronens hjältedåd.

Möjligheterna för spelarna att handla utrustning i Eskilsby är mycket begränsade. Här finns ingen handelsbod. Ekonomin i området är byggd på självhushållning. I Eskilsby finns en del hantverkare som tillverkar ting som bönderna i baroniet inte kan tillverka själva, t.ex. plogbillar och vagnar. Vapen och rustningar finns inte tillgängliga, undantaget pilbågar, jaktknivar (dvs kortsvärd) och dolkar. Saker som bönderna inte behöver i sitt arbete finns överhuvud taget inte att uppbringa för pengar.

Riddjur är rejält dyra: en lätt häst kostar 500 sm, en ponny 300 sm och en åsna 250 sm. Andra riddjur finns inte till salu.

BRODER FRANZ

Det finns endast en person som exakt var någonstans klostret låg beläget och hemligheten med Anjas Öga: den åttioårige munken broder Franz.

Denne munk lever ett stillsamt liv i en liten stuga i Eskilsbys utkanter. Byborna tar hand om honom, ty när han var yngre var han dem till stor hjälp genom sina kunskaper. Nuförtiden påtar han mest i sin trädgård, och berättar historier på bykrogen om kvällarna. Han är också reservfarfar åt alla byns småbarn.

Under förutsättningen att spelarnas rollpersoner övertygar broder Franz om att de har goda avsikter är han beredd att hjälpa dem. Han lockas av tanken att än en gång se sitt ungdomshem innan han dör. För att vara så gammal är han vid förvånansvärd god vigör, men sinnet är en smula svagt och han kan lätt bli lite virrig. Franz kan inte slåss på något sätt, och han går rätt sakta. Han behöver ett riddjur (häst eller åsna) för att ta sig fram genom vildmarken till klostret.

Broder Franz känner till en del om templet. T.ex. vet han att om elden åter tänds på altaret så kommer vattnet att

sjunka undan. Däremot vet han väldigt lite om templets utseende, eftersom han inte fick se så mycket mer än altarrummet när han var novis. Dessutom har munkens minnesbilder förvrängts under de decennier som har förflutit sedan klostrets föröddes. Han vet att baron Eskils skatter lagrades i templet, men inte var. Stryparrankan och de övriga skatterna är helt okända.

Broder Franz

STY	5	SB	0
STO	10	KP	8
FYS	6		
SMI	6		
INT	7		
PSY	18		
KAR	8		

Vapen: Nej
Skydd: Nej
Förflyttning: L8
Färdigheter: Botanik 55%, Läsa/Skriva 85%, Rida 35%, Upptäcka Fara 40%, Zoologi 55%.

SJÖN ANJA

Anja ligger en veckas marsch ut i den obanade vildmarken. Detta är ändå ett relativt välordnat område. Baronen och hans män har försökt driva bort eller döda alla djur som kan vara uppenbart farliga för människor. Sålunda är det liten chans att spelarnas rollpersoner möter några farliga varelser under sin färd. Men vad ingen vet är att ett gäng banditer har gjort klosterruinen till sitt näste.

Sjön ligger vackert beläget i en dal, omgiven av tät barrskog. Den har inget synligt utlopp. Dess dolda utlopp kommer till ytan vid källsprånget.

Runt sjön sträcker sig ett bälte av buskskog, som har slagit rot där sedan sjöns yta sjönk i samband med klostrets fall (se krönikan). Även den fåra som dessförinnan var sjöns utlopp är bevuxen med buskskog.

Klosterruinen består av ett antal raserade byggnader omgiven av en förfallen träpalissad. Palissaden sträcker sig inte riktigt ända fram till vattenbrynet.

BANDITGÄNGET

Detta gäng banditer är vanliga stråtrövare. De lever på att råna vandrare och stjäla djur och mat från bondgårdarna i trakten. De ägnar sig även åt jakt och fiske för att dryga ut kosten. Ingen i gänget är särskilt brutal, men alla är beredda att tillgripa så mycket våld som behövs för att skydda sig. De undviker att döda folk om möjligt, eftersom mord ökar risken att baron Eskil Eriksson ska finna det mödan värt att spåra upp deras bas. Hittills har de inte dödat någon invånare i baroniet, vilket förmodligen förklarar varför de fortfarande kan bedriva sin verksamhet. Därmed inte sagt att de skulle överleva om de föll i invånarnas händer. Bönderna är inte roade av att få sina ägodelar stulna. Risken är stor att banditerna skulle hängas utan alltför mycket juridiska formaliteter.

Rickard Hökvinge, gängets ledare, var en gång i tiden legosoldat. Han dödade sin befälhavare när denne beordade att en erövrad by skulle jämnas med marken. Befälhavaren visste inte att det var den by där Rickard en gång föddes. Rickard flydde innan avrättningen hann verkställas och har sedan dess levt som fredlös. Rickard är en god och omtyckt ledare för sina män. Han har i många stöldräder visat sin skicklighet som befälhavare.

Silverfot, Nejlika och Panther är småbrottslingar som under tidens lopp har anslutit sig till Rickard. De är rätt slätstrukna och initiativlösa. Nejlika är en skicklig skogskvinna. Hon tar det som ett misslyckande om hon måste använda mer än ett lod för att fälla ett rådjur.

Krannish är en rese som tröttnade på att leva ensam. Även en svartfolksvarelse kan vilja ha någon att tala med. Men här i trakten finns det inte svartfolk sedan kriget slutade för ungefär sextio år sedan. Han anslöt sig till gänget, eftersom de var de enda varelser som var beredda att veta av honom. Stråtrövarna har ägnat en hel del möda att uppfostra honom och ge honom ett mer civiliserat beteende och man kan nog säga att de har lyckats, ty för att vara rese är Krannish ovanligt väluppfostrad.

För ungefär två år sedan slog sig gänget ner i klosterruinerna och byggde här fasta boningar. Alla är unga, 18–25 år, och för dem är vad som hände här under kriget endast berättelser ur ett fjärran förgånget. De har besökt ön och sett tempelruinen men inte brytt sig om att undersöka dess vattenfyllda inre.

Det är rätt god chans att spelarnas rollpersoner blir upptäckta på sin väg mot klosterruinen. Banditgänget kommer att tro att rollpersonerna är utsända av baron Eskil Eriksson för att ta itu med gänget. Först kommer de att försöka skrämma bort rollpersonerna, t.ex. med hjälp av Krannish, men misslyckas det kommer banditerna att tillgripa hårdare metoder.

Om spelarna på något sätt lyckas övertyga banditerna att de inte går baronens ärenden kan banditerna mycket väl tänka sig att samarbeta med spelarnas rollpersoner mot lika delar i bytet. Detta är faktiskt en överenskommelse som spelarna tjänar på; de slipper ju slåss mot banditerna som känner trakten utan och innan. Rickard är tämligen pålitlig om han har givit sitt ord, och banditgänget kommer att respektera en överenskommelse.

Banditgänget kommer inte att slåss till döden för att försvara sitt hem. Inser de att de inte kan försvara sig mot spelarnas rollpersoner kommer de att dra sig tillbaka in i skogen och idka gerillakrigföring. Trakten känner de utan och innan, och de kommer att göra sitt bästa för att överrumpla sina motståndare. De vill råna spelarna på de skatter som förs ut från templet om spelarna och banditerna inte har gjort någon överenskommelse om fördelningen.

Templet på Anjas Öga

MARKPLANET

ÖVERBLICK: En rund byggnad (7 meter i diameter) med en 2 meter bred dubbeldörr åt väster. Direkt innanför dörrarna börjar en spiralträppa som leder nedåt. I övrigt se rum 1.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget särskilt

1. NEDGÅNG

ÖVERBLICK: Detta är ett cirkelrunt trapprum. Längs väggarna går en 150 cm bred spiraltrappa. I mitten finns ett hål nedåt.

Trappan stiger ungefär 10 meter på sitt varv.

Rummet är delvis vattenfyllt. Vattenytan befinner sig på sjöns nivå, dvs ca 5 meter under ingången.

DOLDA TING: Man kan se på vattenytan att vattnet är i rörelse. Vatten strömmar in genom en öppning ca 5 meter under brunnskanten och strömmar ca 7 meter under brunnskanten (se skiss). Detta är sjöns nuvarande utlopp. Det löper genom en underjordisk tunnel och mynnar vid källsprånget (se karta).

Dykning utan livlina är inte att rekommendera. Dykning med livlina går, men även om man når golvet utan att sugas ned så är det svårt att simma där nere då en del vatten virvlar upp genom brunnen och strömmar runt i templet.

När vattnet är borta ser man en brunn mitt på golvet, och hävstångsanordningen som användes för att hämta upp vatten. Tre kvarts varv innan golvet sticker en hävstång ut genom ett 2 meter brett och 4 meter djupt sidorum. Från hävstången går en annan stång som slutar med en hink ner i brunnen.

Bakom brunnsstångens motvikt finns en lönndörr som leder till en smal korridor. Denna mynnar ut i rum 9.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Tänk på att inte kalla brunnshissen och brunnen vid namn förrän spelarna kommit på att templet är vattenfyllt. Det är svårt eller omöjligt att utforska templet innan vattnet runnit undan, så om spelarna inte kommer på hur man ska lösa problemet med sjöns utlopp så bör de få hjälp av broder Franz (om de har honom med sig) med en lösning. Men låt spelarna stå för så mycket tänkande som möjligt. Det är inte roligt att en SLP leder gruppen. Tänk dessutom på att broder Franz är lite virrig.

Det finns minst tre metoder att tömma templet på vatten. Den första är att med VARSEBLIVNING hitta den tunnel där vattnet strömmar in i templet och täppa till en av dess två öppningar med STENVÄGG. Det tar ca 15 minuter för vattnet att strömma ut ur templet efter det att tillflödet täppts till.

En annat sätt är att sänka sjöns yta genom att gräva ett nytt utlopp. En dvärg som spenderar ett dygn med att söka efter en lämplig plats finner det ställe som markerats med en stjärna på kartan. 84 mantimmars grävning med god utrustning kommer att skapa en ny fåra. Sjöns vattennivå kommer då att sjunka ca 5 meter, vilket gör att vattennivån i templet ligger ungefär vid brunnskanten. Sedan kommer detta nya utlopp att ligga över vattenytan. Stränderna blir också bredare (10–30 meter). Hela processen tar ca 12 timmar.

EDD: Om äventyret spelas med Expertreglerna kan man använda VATTENANDNING för att ta sig till altaret i rum 3. Har man sedan med sig luft i en behållare kan man framkalla en Sylf. Inuti Sylfen kan man sedan tända elden. Kanalen till brunnen sluts då och på 15 minuter strömmar vattnet ur templet.

När väl elden är tänd kan den endast släckas om någon yttrar Ordet. Den kan alltså brinna under vatten. Detta är möjligt eftersom elden drivs av Eirons kraft. Idag finns det ingen vid liv som kände det Ord som styr detta tempels eld. Den siste var priorn Edvard Eskilsson.

Fiffiga spelare kan säkert komma på fler sätt än dessa att lösa problemet.

När väl den heliga elden tänts igen (se rum 3) slutar vatten att strömma in i

templet. Om man då inte har öppnat sjöns ursprungliga utlopp kommer vattennivån i sjön att stiga. Efter ett dygn har det stigit 2 meter, vilket innebär att stränderna har tvingats dra sig 8–15 meter bakåt. Sedan har sjön nått så högt att vattnet börjar strömma ut genom det torrlagda utloppet (se karta).

I fortsättning förutsätter alla beskrivningar att vattnet har sjunkit undan.

2.FÖRSAL

ÖVERBLICK: På södra kortväggen öppnar sig en 150 cm bred gång. Mitt på västra finns en lika bred öppning.

På golvet ligger tre skelett (efter orcher) iklädda resterna av läderrustningar. Tre sönderrostade tvåhandssvärd ligger invid dem.

DOLDA TING: Bland skeletten kan man finna mynt (se skatter).

VARELSER: Inga levande.

SKATTER: Sammanlagt kan man hitta 8 gm, 11 sm och 13 km.

SL: Skeletten har helt vanliga och inte förtrollade, men om det strömmar vatten genom rummet när spelarna ser dem kan det tyckas att de rör sig. Spelarna hittar två mynt per minut och person som söker.

3.TEMPELSALEN

ÖVERBLICK: På östra långsidan finns en 150 cm bred öppning. Mitt på västra väggen finns en 250 cm bred och 200 cm djup absid.

Framför absiden står ett metallaltare. I rummet ligger fyra skelett. Tre av dem är klädda i resterna av rustningar.

DOLDA TING: De pansrade skeletten är orchskelett. En bär helrustning; det var den forne ledaren. De övriga är iförda nitläder. Ledaren har dött av ett knivhugg i sidan. Hans svärdsskida är tom. De andra två orcherna har dödats av svärdshugg. Båda har sönderrostade långsvärd hängande vid bältet. Invid det opansrade skelettet, den forne priorn Edvard Eskilsson, ligger orchledarens sönderrostade slagsvärd.

Altaret är tillverkat av brons och är helgat till Eirons ära. Dess yta är så blank som om altaret just hade kommit från gjuteriet. Det är inte ens täckt av det slam som liger över allt annat i de delar av templet som varit vattenfyllda.

Altarets sidor är täckta av reliefer, som på framsida beskriver scener ur myterna om Eiron, och på kortsidorna visar bilder ur Karls liv. *(EDD: Ett lyckat bruk av Kulturkännedom gör att rollpersonen förstår vad relieferna handlar om.)*

Runt salens vägger ligger resterna av gobelänger i slammet på golvet.

VARELSER: När Edvard Eskilsson dog befann han sig i ett sådant tillstånd av vrede och förtvivlan att hans själ inte kunde lämna världen och få ro. För att skydda templet mot fienden hade han med berått mot släckt dess heliga eld. Detta är en fruktansvärd handling för en av Eirons dyrkare, och han upplevde otroligt starkt att han måste rätta till detta.

När någon intelligent varelse, dock ej svartfolk, kommer in i detta rum materialiseras Edvards spöke invid altaret. Han pekar mot altaret och stönar ihåligt (han är inte längre särskilt skicklig på att kommunicera med ord). Om personen försöker lämna rummet utan att ha tänt elden kommer Edvard att på alla sätt försöka skrämma tillbaka personen till tempelsalen. Edvards spöke kan röra sig fritt inom templet, men kan inte lämna det.

Om broder Franz utsätts för en skräckattack finns det 50% chans att han omedelbart avlider i en hjärtattack.

Om elden tänds kommer Edvards spöke att välsigna de som är i rummet. Välsignelsen innebär att en vapenfärdighet hos varje person omedelbart höjs 5% permanent. Varje spelare får själv välja vilken vapenfärdighet som ska höjas. Därefter lämnar Edvard Eskilssons själ världen. Äntligen har han fått ro.

Edvard Eskilssons spöke

STO	12
SMI	30
INT	17
PSY	32

Vapen: Skräckattack
Förflyttning: F10
Färdigheter: Inga

SKATTER: Hos skelettet iført helrustning: 9 gm, 13 sm, 8 km. Inkört mellan två plåtar vid midjans vänstra sida finns en stöveldolk av mithril med handtag av brons. Dolken är magisk (FÖRTROLLA VAPEN E3, NEXUS, aktiveras när dolken dras ur sin skida).

Hos det opansrade skelettet: I höger stövelskaft en skida av mithril för en dolk. Dolken med hållare är värd ca 800 sm (ett utsökt arbete) men är märkt med symboler som en person som lyckas med Heraldik identifierar dess forne ägare: priorn Edvard Eskilsson. Den kan alltså inte säljas i området. Om någon i trakten får se dolken kommer baron Eskil Eriksson att informeras. Han vill gärna ha tillbaka sin anfaders ädla vapen. Rollpersonerna riskerar att gripas för stöld om de inte lämnar ifrån sig vapnet på baronens anmaning.

SL: Altaret är fortfarande heligt och en enkel ceremoni som utförs av en karlsbroder och tar sju minuter räcker för att åter tända elden. Finns det ingen karlsbroder närvarande kommer Edvards spöke att samarbeta med vem som helst som försöker tända elden. Spöket kan de nödvändiga orden och gesterna, men är själv inte förmögen att tända eld.

När detta har skett sluts inloppet från sjön i brunnen. Sjövattnet rinner ut genom utloppet i brunnen och på ca 15 minuter töms templet på vatten.

Edvard Eskilssons kvarlevor bör behandlas med stor respekt, ty han var både en vördad prior i klostret och bror till den nuvarande baronens farfar.

4. MÅLTIDSSAL

ÖVERBLICK: Salen är belamrad med bord och bänkar av ek som ligger utspridda huller om buller.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Detta var den matsal där de rituella måltiderna avhölls. Möblemanget är numera väl genomdränkt av vatten och mycket tungt. Man kan dock röja en väg genom rummet på 10 minuter.

5. SKRUDKAMMARE

ÖVERBLICK: Salens golv är belamrat av bråte, bänkar, bord, sju skåp och i den allerstädes närvarande gyttjan blänker en och annan guldtråd.
DOLDA TING: Det finns en lönndörr på södra väggen. När vattnet från rummen bakom strömmar ut spolas en del gyttja bort så att dess konturer blir något tydligare (+25% för Finna Dolda Ting).
VARELSER: Inga
SKATTER: Guldtrådar från broderade ceremonimantlar för sammanlagt 150 sm.
SL: Om rollpersonerna omedelbart börjar springa omkring och rota i sörjan utplå-

nas spåren runt lönndörren och den blir normalsvår att hitta. För att äventyret ska fungera väl är det dock viktigt att spelarna finner en väg in i de dolda delarna av templet, antingen genom lönndörren här eller den i rum 1.

6. SAL

ÖVERBLICK: På söderväggen finns en dörr av kraftiga ekplankor. På norra väggen finns en annan dörr.

DOLDA TING: Något litet rör sig i gyttjan.

VARELSER: En vanlig flodkräfta, som man kan koka med dill och äta.

SKATTER: Inga

SL: Dörren på norrväggen är den fullt synliga baksidan av en lönndörr.

Ekdörren på söderväggen har svällt av vattnet och sitter fast. Dörren har STY 40 på motståndstabellen om man försöker slita upp den. Tre rollpersoner kan lägga samman sin styrka i försöken.

Ekdörren är gjord för att vara stabil och robust. Den har 200 KP. Endast yxor vållar skada på dörren.

7. SAL

ÖVERBLICK: På östra väggen finns en trappa nedåt.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Trappan är 5 meter lång och går ner 2 meter. Där trappan tar slut leder en kort korridor till rum 8.

8. SAL

ÖVERBLICK: Golvet är täckt av en meter vatten. På östra kortväggen går en välvd gång som sluttar svagt nedåt. Den blir vattenfylld efter ca 10 meter. Gången är delvis raserad och taket verkar kunna störta in vilken minut som helst.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Vattnet är grumligt och sikten är ca 1 dm. Golvet är rätt halt.

9. SAL

ÖVERBLICK: Golvet är täckt av en meter vatten. På västra väggen finns en smal trappa som leder uppåt.

DOLDA TING: På södra väggen finns en smal lönndörr.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Trappan leder till lönndörren i rum 1. Den lönndörren är lätt att öppna om man kommer från detta håll. Lönndörren i det här rummet leder till skatterna, så någon bör hitta den förr eller senare.

10. VÄKTARSALEN

ÖVERBLICK: Det är ljust i salen. Ljuset kommer från takets stenar. Längs ena väggen står ett stort stenträg ur vilket det har växt långa gröna rankor ut över golvet. Man måste kliva bland rankorna för att ta sig fram.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Växten är en stryparranka som när den berörs snor sig kring den eller det som orsakade beröringen. Den beskrivs i avsnittet om nya varelser.

Just nu "sover" den eftersom den inte har haft tillgång till så mycket luft (den har varit avskild från ytterluften sedan templet vattenfylldes). Den har överlevt eftersom den har haft tillgång till ljus från taket, och för att det finns näring i sjövattnet.

Stryparrankan "vaknar" efter ca 30 minuter efter det att rummets dörr öppnades (den har då halv STY), och är helt återställd (med full STY) efter en timme.



Stryparranka

STY	32	SB	2T6
STO	32	KP	28
FYS	24		
SMI	12		
INT	–		
PSY	1		

Naturliga vapen	GC	Skada
8 Tentaklar	70%	1T4

Naturligt skydd: 4 poäng skinn
SKATTER: Inga

SL: Håll reda på hur tiden går. Stryparrankan kan mycket väl överrumpla oförsiktiga personer. Om spelarna inte har placerat en vakt i rummet kan de bli mycket obehagligt överraskade när de ska ut.

Rollpersoner med kunskap i Botanik har en viss chans att identifiera plantan (–50% på färdigheten) om de studerar den närmre. Om de känner igen den och testar t.ex. genom att kasta in något och den inte reagerar (första halvtimmen) så ska SL göra ett dolt kast för färdigheten (utan modifikationer). Misslyckas det tror rollpersonen att han har misstagit sig på växtens namn.

Lyckas detta andra slag inser rollpersonen varför stryparrankan håller sig lugn. Tyvärr kan han inte säga exakt hur lång tid det tar innan den vaknar till liv. Han gissar på 10–120 minuter.

Ljuset i rummet kommer från stenarna i taket som är förtrollade (LJUS och NEXUS, antalet effektgrader är mycket högt, men har ingen inverkan på äventyret). Att släcka ljuset är ett stenhuggeriarbete som skulle ta flera timmar att utföra.

11.FÖRSAL

ÖVERBLICK: Det finns en dörr på varje vägg i salen.
DOLDA TING: Dörrarna på västra och södra väggen är stabila bronsbeslagna ekdörrar som tål 300 KP.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Inget speciellt.

12. KLOSTRETS STORA SÄKERHETSVALV

ÖVERBLICK: I rummet finns tre mögliga säckar och två kistor med rostiga järnbeslag.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Här ligger det krigsbyte som Eskil Eskilsson förde till klostret. I säckarna finns 6000 km, 3000 sm, och 200 gm. I den ena kistan finns två skrin med juveler (värda 1400 gm och 1900 gm). I den andra kistan finns tre magiska ting: ett guldarmband (innehåller ÖKA E3, saknar NEXUS, aktiveras av frasen "Giv mig kraft att öka!"), ett kortsvärd av mithril (innehåller FÖRTROLLA VAPEN E3, saknar NEXUS, aktiveras av frasen "Skarpsvärd, snabbsvärd"), och en silverstav (FRAMMANA SYLF E2, saknar NEXUS, aktiveras av frasen "Kom sylf ur silver!").
SL: Säckarna är av läder som förstörts av ålder. Varje gång någon lyfter en säck eller utsätter den för ovarsam behandling är det 15% chans att den spricker och innehållet rinner ut på marken.

13. KLOSTRETS LILLA SÄKERHETSVALV.

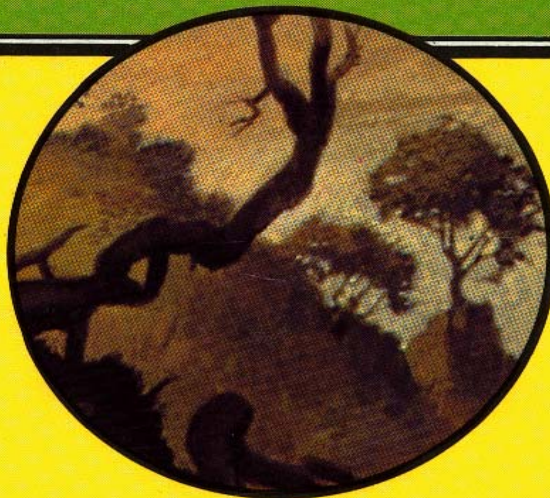
ÖVERBLICK: På södra långväggen finns hyllor med tillbringare, kalkar, fat och en del andra ting.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Sju silvertillbringare (a 1000 sm), sju serveringsfat av silver (a 1200 sm), 49 silverkalkar (a 150 sm) och värdelösa rester av broderade dukar.
SL: Dessa är Karlsklostrets heliga kärl. Om en karlsbroder finns i sällskapet kommer han att insistera att dessa ting tillhör orden, och att äventyrarna inte får lägga beslag på dem. Övriga skatter kan de ta, men inte dessa.

14—17. BIBLIOTEKET

ÖVERBLICK: Detta är en korridor med ett antal nischer där det förvaras bokrullar i ställ.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
SL: Alla bokrullar är förstörda av ålder och miljö. En del kan kanske restaureras men kostnaden för detta överstiger vida deras värde, ty de är standardverk som finns i varje kloster.

18. HEMLIGA SKATTKAMMAREN

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar finns hyllor belamrade föremål av olika slag.
DOLDA TING: Inga
VARELSER: Inga
SKATTER: Ja.
SL: Här får du, SL, lägga in en skatt som du tycker passar.



ÄVENTYRSPAKET 1

Detta är det första äventyrspaketet till Drakar och Demoner. Det innehåller lite kortare äventyr som man kan spela på en kväll. Båda äventyren är konstruerade till Drakar och Demoners grundregler, men kan också användas tillsammans med Expert-reglerna.

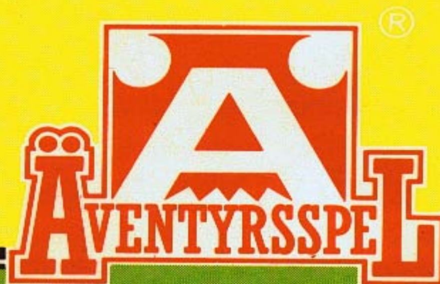
SVART DUELL

Sfinxen rör sig mot dig med smidiga steg. "Kan du inte besvara gåtan? Men så tråkigt", säger hon och ler. Leendet avslöjar en rad rovdjurständer i kvinnoansiktet.

SKÖNHETEN och ODJUREN

Bland träden kan du skymta ruinerna. En tunn rökslinga stiger mot skyn. Skogen är stilla och tyst. Men du känner dig nervös; du är säker på att någon observerar dig.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR & DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.



01-401